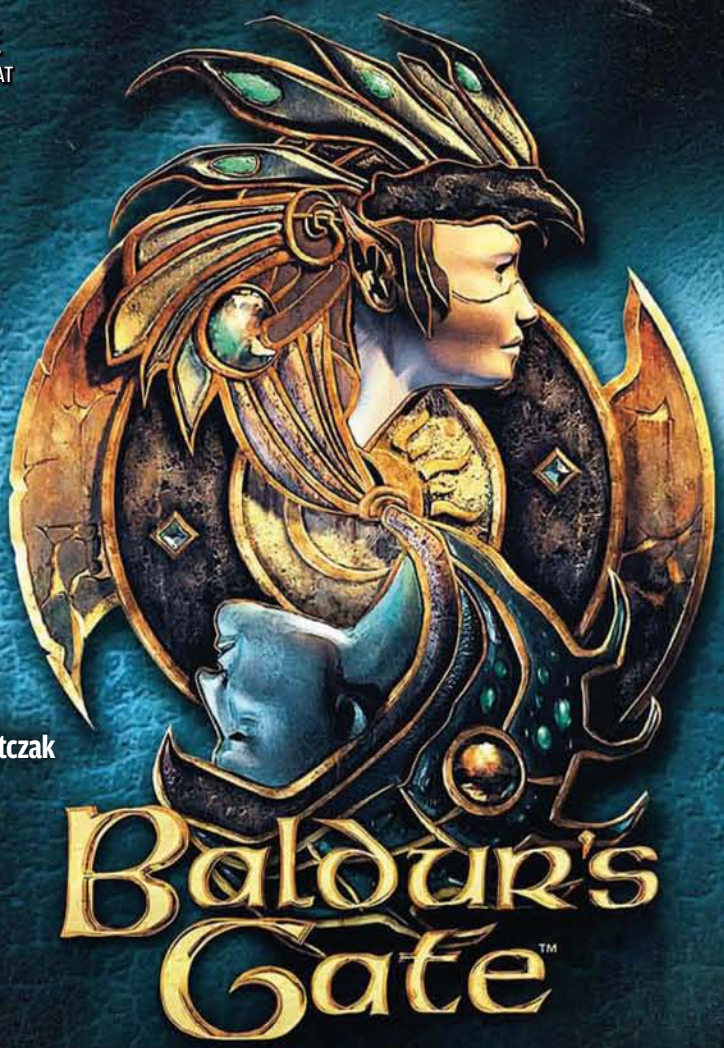
CD-ACTION

RETRO

CZASOPISMO DLA FANÓW KLASYCZNYCH GIER

WYDANIE SPECJALNE
cena: 24,99 zł w tym 8% VAT
NUMER #4 (01/2023)

16 STRON WIĘCEJ!



RPG, KTÓRE POKOCHALI POLACY

SECRET SERVICE HISTORIA

PUBLICYSTYKA

- Skąd się wzięły komputery?
- PC-98: seks, mechy i anime
- Gry w uniwersum Świata Dysku
- Stalker: burzliwe losy serii
- Felietony: Aleksy Uchański, Bartłomiej Kluska, Mateusz „Papkin” Witczak
- ...i dużo więcej

REPLAY

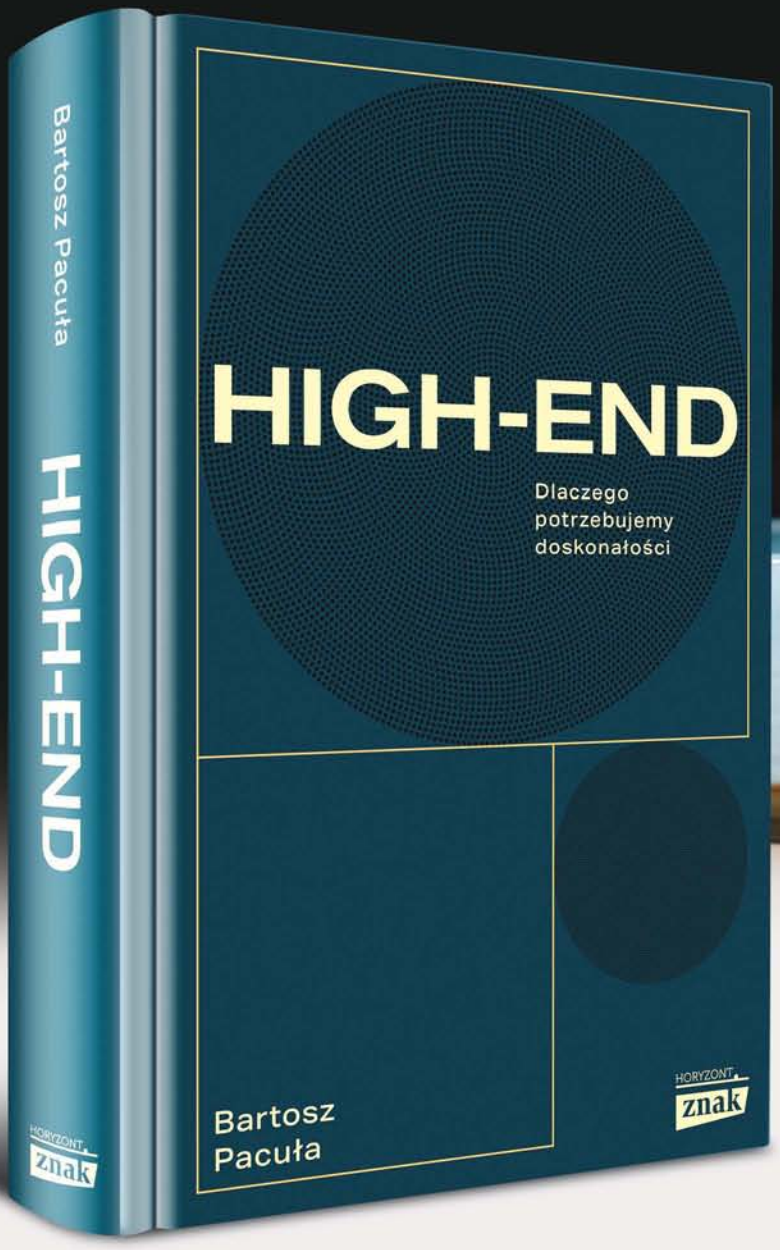
- Fallout 1, 2 i Tactics
- Mafia
- Another World
- Fable
- Risen
- Final Fantasy IX
- Icewind Dale
- ...i nie tylko

VARIA(CJE)

- „Star Trek”: najlepszy serial SF
- Ile Sapkowskiego w Wiedźminie?
- „Heavy Metal”: film i magazyn
- Fantastyka retro

ISSN 1426-2916 NR INDEKSU 379 166
9 771426 291310 01

Zatrzymaj się i zobacz
jak wykonuje się produkty
o najdoskonalszej jakości



PREMIERA 22 MARCA!

CD-ACTION RETRO

#4 (1/2023)

Hello there!

Kolejny numer Retro wychodzi zaledwie pół roku po poprzednim, a nie po pięciu latach, czyli – jak widać – robimy tu spore postępy! Tak sobie heheszkuję, ale sytuacja „printu" w obecnych czasach jest, oględnie mówiąc, niewesoła. W grudniu 2022 zakończył działalność Pixel, przygnieciony dziko rosnącymi cenami papieru, druku i tym podobnymi atrakcjami... Dlatego jeśli zmarszczyliście się, widząc nową cenę Retro, to wiedzcie, że to nie nasza fanaberia wynikająca np. z chęci kupna atrakcyjnych działek budowlanych w San Escobar, a smutna konieczność podyktowana okolicznościami niezależnymi od nas. Mamy nadzieję, że cena was nie odstraszyła i będziemy mogli przygotować też numer piąty, a kto wie – może nawet przejść na regularny tryb kwartalny?

Co dajemy w zamian za tę masę cebulionów? **16 stron dobrych tekstów więcej!** Artykułów poświęconych grom i sprzętowi, osadzonych w bardzo szeroko pojętym „retro". Bardzo, bo tak z grubsza obejmującym okres od 30 000 roku p.n.e. („Skąd się wzięły komputery") do A.D. 2009, gdy premierę miał Risen. Do tego, oczywiście, wracamy do starych, ale jarych tytułów w dziale Replay (mocno obrodziło erpegami!). Polecamy też obszerną historię Secret Service'u, przegląd nowych gier w starym stylu i popkulturowe różności w dziale Varia(cje). Poszerzyliśmy również grono współtwórców Retro, i to o zasłużone dla branży nazwiska. Ufam więc, że coś dla siebie znajdą w tym wydaniu zarówno fani 8 i 16 bitów, jak i gier oraz platform współczesniejszych.

Zapraszam więc do retrouczty – jeszcze pisma nie zginęły!
Smuggler

PS Czytelnicy Retro mogą stać się też jego współtwórcami – ślijcie swe teksty na **retro@cdaction.pl**. Jeśli okażą się wystarczająco dobre i wpasują się w koncepcję wydania, kupimy je i wydrukujemy. **Zapraszam też na Facebooka, do grupy CD-Action Retro.** Fajna ekipa tam się zebrała.

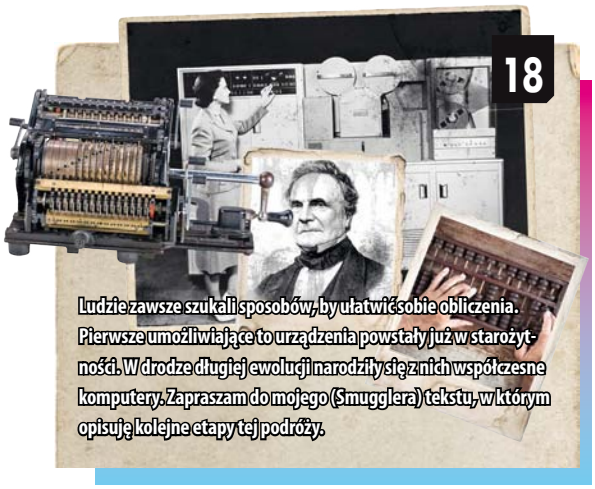
PPS Zaległe podziękowania dla **Squonka** za screen, który wykorzystaliśmy w poprzednim Retro w tekście o XCOM-ie.

SPRAWDŹ NASZĄ GRUPĘ NA FACEBOOKU: CD-ACTION RETRO

Dziękujemy serwisowi MobyGames, który pozwolił nam korzystać ze swoich przepastnych zasobów przy tworzeniu Retro. Wiele materiałów graficznych w tym wydaniu (w tym część screenshotów) pochodzi właśnie z tej ogromnej bazy danych. Jeśli jej nie znacie, zajrzyjcie na mobygames.com (ale uważajcie, bo można tam przepaść na długie godziny!).

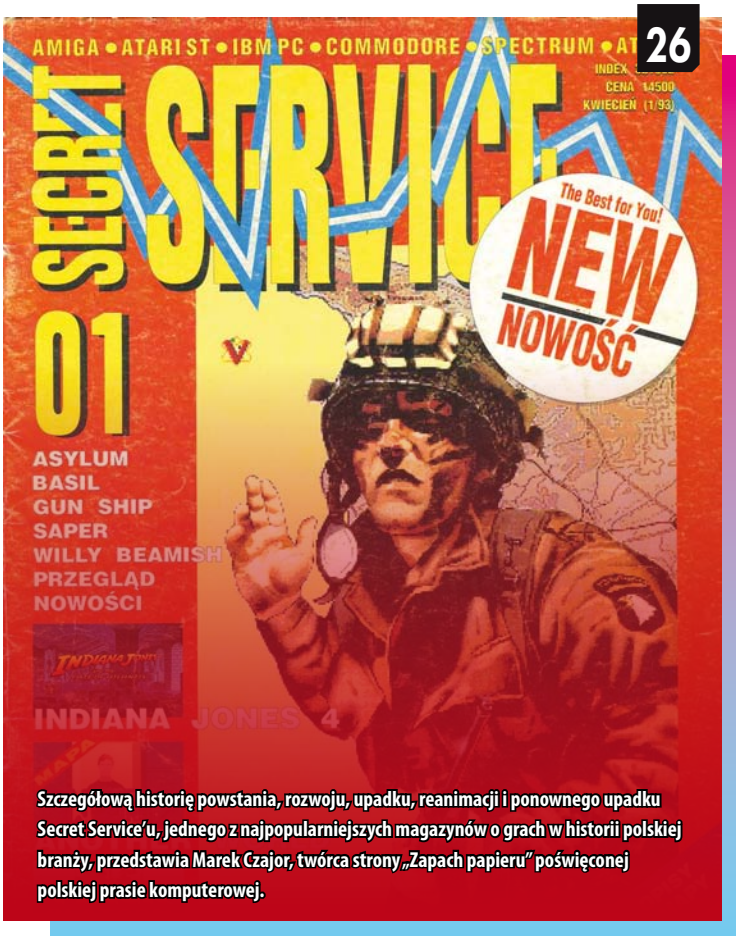
CD-ACTION

RETRO #4 (1/2023)



18

Ludzie zawsze szukali sposobów, by ułatwić sobie obliczenia. Pierwsze umożliwiające to urządzenia powstały już w starożytności. W drodze długiej ewolucji narodziły się z nich współczesne komputery. Zapraszam do mojego (Smugglera) tekstu, w którym opisuję kolejne etapy tej podróży.



26

Szczegółową historię powstania, rozwoju, upadku, reanimacji i ponownego upadku Secret Service'u, jednego z najpopularniejszych magazynów o grach w historii polskiej branży, przedstawia Marek Czajor, twórca strony „Zapach papieru" poświęconej polskiej prasie komputerowej.

38

Gry sportowe odtwarzające rozmaite dyscypliny lekkiej atletyki, zwane nie bez powodu „zabójcami dżojstików", cieszyły się kiedyś ogromną popularnością. Skąd się wzięły, czym podbiły serca graczy i dlaczego później popadły w zapomnienie, wyjaśni wam Bartłomiej Kluska.

44

Commodore nigdy nie umiał w konsole. Każda z trzech takich „maszynek" wyprodukowanych przez tę firmę okazała się finansową klapą. W tym artykule Bartek Dramczyk przypomina smutny los ostatniej z nich – Amigi CD32.

46

Gdy my bawiliśmy się na C64 i Atarynkach, Japończycy woleli rodzinę biznesowych komputerów PC-98. Choć przeznaczone były dla facetów w garniakach, okazały się też doskonałą platformą dla specyficznych gier. Do świata PC-98 zaprasza Bartłomiej Nagórski.

CD-ACTION

Redakcja CD-Action
ul. Ksawerego Liskego 7
50-345 Wrocław
KONTAKT: facebook.com/cdaction
REKLAMACJE: reklamacje@cdaction.pl

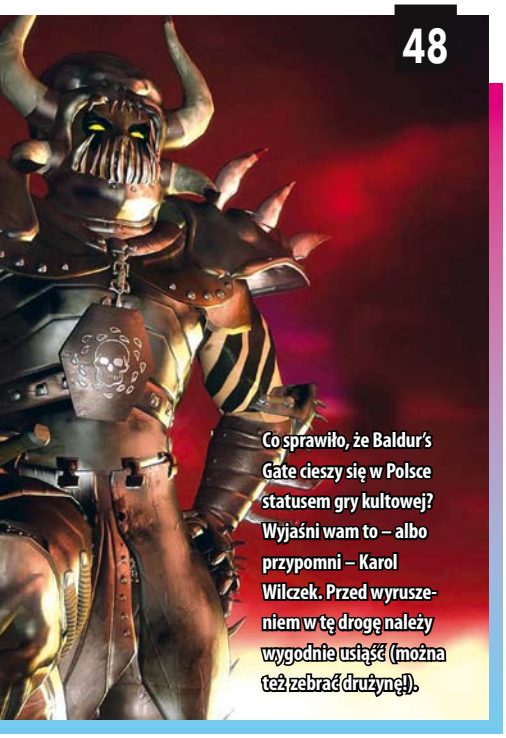
REDAKTOR NACZELNY: Dawid Bojarski
ZASTĘPCA REDAKTORA NACZELNEGO: Daniel Bartosik
REDAKTOR NACZELNY CZASOPISM: Witold Tłuchowski
REDAKTOR PROWADZĄCY: Smuggler
ZESPÓŁ REDAKCYJNY: Krzysztof Freudenberger, Jakub Gańko, Grzegorz Karaś, Jerzy Poprawa, Barnaba Siegel
WSPÓŁPRACOWNICY: Maciej Bachorski, Dawid Biel, Marek Czajor, Bartek Dramczyk, Izabela Durma, Rafał Fluderski, Andrzej Kaczmarczyk, Michał Klekowicki, Piotr Kleszewski, Bartłomiej Kluska, Bartłomiej Nagórski, Joanna Pamięta-Borkowska, Paweł Raban, Marcin Skwark, Aleksy Uchański, Karol Wilczek, Mateusz Witczak, Michał Wolski
KOREKTOR: Patryk Wypchło

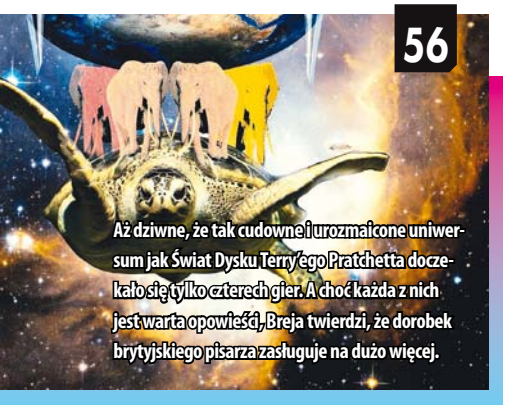
Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.

GTEM SA ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Krzysztof Freudenberger
DODATKOWE OPRACOWANIE GRAFICZNE: Roman Nowacki, Michał Wolski

SPIS TREŚCI





006 **Newsy i kalendarium**

C:\PUBLICYSTYKA_

010 **Rewia retro.**
Współczesne gry w starym stylu
014 **Niech cię szlag, TAG!**
Felieton Bartłomieja Kluski
016 **ZX Spectrum wciąż gra.**
Nowe gry na ZX Spectrum
018 **Skąd się wzięły komputery?**
Ewolucja komputerów, część 1
026 **O dwóch takich, co zrobili kultowe pismo.**
Historia Secret Service'u
034 **Osioł, czyli goryl. I cieśla.**
Donkey Kong. I Mario
038 **Szybciej! Silniej! Wyżej!**
Komputerowe olimpiady
042 **Nie tylko CRT i LCD.**
Ewolucja wyświetlaczy
044 **Magia, która nie zadziałała.**
Historia Amigi CD32
046 **Anime, seks i mechy.**
Szalony świat PC-98
048 **List miłosny do Baldura.**
O Baldur's Gate z nostalgią
052 **Innowatorzy w mrocznej przyszłości.**
WH40K: Dawn of War
056 **Światy Dyskietki.**
Gry w uniwersum Terry'ego Pratchetta
060 **Nawroty i powroty.**
Felieton Mateusza „Papkina" Witczaka
061 **Co ja tutaj robię?**
Felieton Aleksego „Aleksa" Uchańskiego
062 **Piknik na skraju Zony.**
Stalker – burzliwe losy serii

C:\REPLAY_

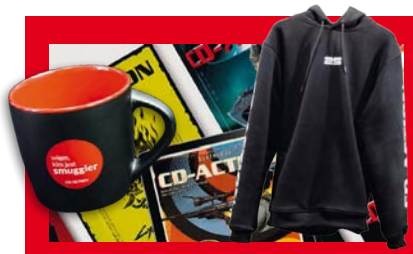
066 **Bruce Lee**
067 **Battle City**
068 **Moonstone: A Hard Days Knight**
070 **Another World**
072 **Wizardry 8**
073 **Mega lo Mania**
074 **Silent Hill 3**
076 **The Dig**
078 **Mafia**
080 **Killzone**
082 **Fallout 1 i 2**
084 **Fable**
086 **Robin Hood: Legenda Sherwood**
087 **Arcanum: Przypowieść o...**
088 **Risen**
090 **Baldur's Gate II: Cienie Amn**
092 **Fallout Tactics: Brotherhood of Steel**
094 **Final Fantasy IX**
096 **Icewind Dale I i II**
098 **Heavy Metal F.A.K.K. 2**

C:\VARIA(CJE)_

100 **Metal Hurlant**
101 **„Heavy Metal"**
102 **„Johnny Mnemonic"**
102 **„Dziwne dni"**
103 **„Szninkiel"**
104 **„Star Trek: Seria oryginalna"**
106 **Czyj jest wiedźmin?**
108 **Fantastyka retro – Janusz A. Zajdel**
110 **Blue Screen**
112 **Pimp my computer** – wywiad
114 **Retroquiz**

youtube.com/cdaction

SPRAWDŹ NASZ KANAŁ W SERWISIE YOUTUBE



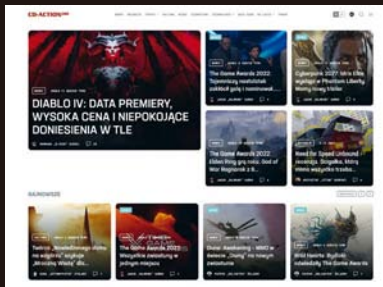
SKLEP.CDACTION.PL

ZNAJDZIESZ TU ARCHIWALNE WYDANIA RETRO I CD-ACTION, OFERTY PRENUMERATY CD-ACTION ORAZ WSZELKIE NOWOŚCI, JAKIE WPROWADZAMY DO SPRZEDAŻY.

ODWIEDŹ TEŻ NASZĄ STRONĘ!

W NASZYM SERWISIE INTERNETOWYM ZAMIESZCZAMY NEWSY, ŚWIEŻE RECENZJE, ZAPOWIEDZI GIER, PUBLICYSTYKĘ, GAMEWALKERY, TESTY SPRZĘTU, COTYGODNIOWE SZPILE... I WIĘCEJ!

CDACTION.PL



gamingtech esportsmedia

WYDAWCA: Gaming Tech Esports Media SA
BIURO REKLAMY: Lidia Ukleja,
tel. 604 297 040
lidia.ukleja@cdaction.pl

KALENDARIUM

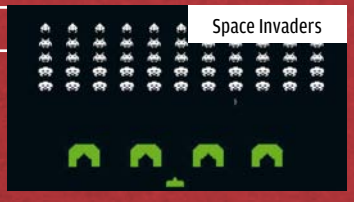
MARZEC

Star Fox

The Legend of Zelda: The Wind Waker

☞ 50 lat temu, 19 marca 1973 roku, Kagemasa Kozuki, właściciel zakładu naprawiającego szafy grające, zarejestrował spółkę Konami.
☞ 40 lat temu, w marcu 1983 roku, odbyła się nieudana amerykańska premiera komputera Atari 1200XL. Nikt nie spodziewał się wtedy, że kłopoty koncernu nasilą się w drugim półroczu.
☞ 30 lat temu, 23 marca 1993 roku, premierę miał Star Fox, jedna z najważniejszych gier Nintendo.
☞ 25 lat temu, 14 marca 1998 roku, Sega ogłosiła zakończenie produkcji Segi Saturn.
☞ 25 lat temu, 31 marca 1998 roku, Blizzard wydał StarCrafta. I jakby się kto pytał, sequel nie dorasta pierwszej części gry do pięt.
☞ 20 lat temu, 23 marca 2003 roku, Nintendo zakończyło produkcję Game Boya. Wytwórcy „paluszków" wpadli w panikę.
☞ 20 lat temu, 24 marca 2003 roku, swą premierę miała jedna z najwyżej ocenianych gier w historii Nintendo – The Legend of Zelda: The Wind Waker.

KWIECIEŃ


Space Invaders

☞ 45 lat temu, w kwietniu 1978 roku, daliśmy odpór najeźdźcom z kosmosu. Space Invaders trafiło do salonów gier i zostało najbardziej dochodową grą roku.
☞ 35 lat temu, w kwietniu 1988 roku, Namco wypuściło Assault, pierwszą grę wspomagającą sprzętowo obracanie sprite'ów.
☞ 20 lat temu, w kwietniu 2003 roku, powstał europejski system klasyfikujący zawartość gier pod kątem dopuszczalnego wieku odbiorców – PEGI.

MAJ

GTA: Vice City

☞ 40 lat temu, w maju 1983 roku, swoją premierę miał przebojowy automat Atari – Star Wars. Trójwymiarowa, wektorowa grafika szokowała nie mniej od efektów specjalnych z filmu George'a Lucasa.
☞ 40 lat temu, w maju 1983 roku, Sega opracowała pierwszy automat wykorzystujący technologię laserdiscu, przecierając szlak dla filmów interaktywnych.
☞ 25 lat temu, 22 maja 1998 roku, odbyła się premiera Unreala. A demko z przelotem nad zamkiem do dziś wygląda bardzo efektownie.
☞ 20 lat temu, w maju 2003 roku, The 3DO Company ogłosiło bankructwo, zamykając przy tym New World Computing, firmę odpowiedzialną za serię Heroes of Might and Magic. W redakcji Retro do dziś nosimy po tym wydarzeniu żałobę.
☞ 20 lat temu, 7 maja 2003 roku, Infogrames Entertainment zmieniło nazwę na Atari.
☞ 20 lat temu, 12 maja 2003 roku, premierę miało GTA: Vice City. Hawajskie koszule znów stały się modne.

PEŁNE SPEKTRUM QUAKE'A

Jeśli Doom z 1993 roku działający na Amidze robi na was wrażenie, to co powiecie na Quake'a uruchomionego na ZX Spectrum 128? Gwoli ścisłości trzeba zauważyć, że ten demake pozbawiony jest kilku elementów, które dla fanów shootera id Software mogą być istotne. Ot, nie ma chociażby muzyki, efektów dźwiękowych, tekstur, kolorów czy wreszcie możliwości strzelania do potworów. Ale samo przeniesienie na ośmiobitowy komputer trójwymiarowego środowiska gry zadziwia. Prezentację oraz link do wersji demonstracyjnej znajdziecie na YouTubie: **bit.ly/QSPECTRE**.

AKTUALIZACJA WINDOWSA XP

Microsoft oficjalnie zakończył wsparcie dla systemu operacyjnego Windows XP w roku 2014. I nie byłoby to jakąś tragedią, nawet dla miłośników pecetów retro, gdyby nie fakt, że popularny „ikspek" nie potrafi obsługiwać certyfikatów SSL i Authenticode, co w znacznym stopniu ogranicza możliwość korzystania na starym OS-ie z internetu. Na szczęście w sukurs przyszła grupa programistów pasjonatów, którzy na własną rękę załatali Windowsowe dziury. O tym, jak pobrać update, dowiecie się ze strony: **https://legacyupdate.net**.

VETO!

Japoński minister cyfryzacji, Tarō Kōno, zarządził audyt, który wykazał, iż w administracji publicznej w Kraju Kwitnącej Wiśni istnieje około 1900 postępowań, w których nadal wykorzystuje się płyty CD, dyskietki 3,5 i 5,25 cala oraz inne nośniki magnetyczne i optyczne będące spuścizną lat 90. Polityk zadeklarował, że zamierza te archaizmy wyeliminować. Japońska prasa nazwała jego plany koniecznymi, choć spóźnionymi. My, w Retro, nazywamy je aktem nieuzasadnionej tyranii.

LEŻE REYNOLDSA

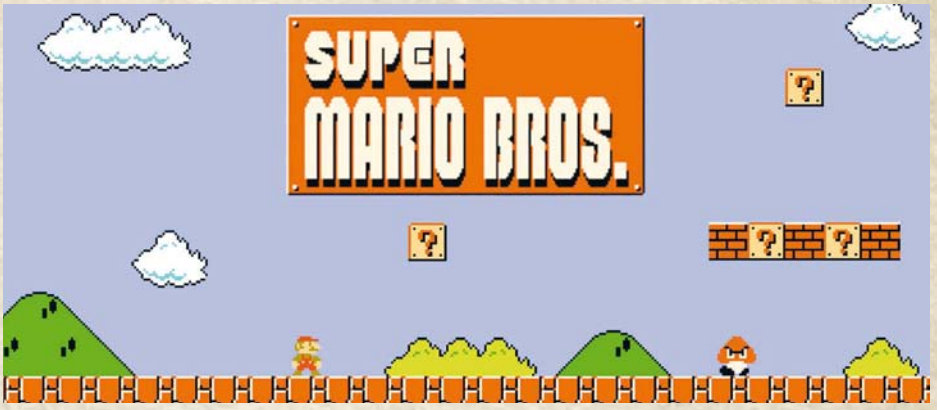
Całe dekady przed Dark Soulsami i innymi Elden Ringami jeszcze bardziej bezlitosnym wyciskaczem potu, łez i kieszonkowego była oszałamiająca wizualnie seria Dragon's Lair. Oczywiście niektórzy grymasili, że w przygodach rycerza Dirka zabrakło prawdziwej gry, a automaty odtwarzały po prostu film animowany z laserdiscu, zmuszając gracza do uczestnictwa w wyjątkowo długiej i niesprawiedliwie trudnej sekwencji QTE. Ale jako że animacja okazała się znakomita (stał za nią Don Bluth odpowiedzialny za wiele hitów Disneya), Dragon's Lair zdobyło sporą popularność. A teraz, raptem 40 lat po premierze pierwszej części serii, szykuje się jej adaptacja. Dirk trafi na ekrany za sprawą Netfliksa, w rolę niefortunnego rycerza wcieli się zaś Ryan Reynolds. Twórcy filmu zapowiadają sporą dawkę interaktywności (tak jak to miało miejsce w przypadku „Czarnego lustra: Bandersnatcha"). Interaktywny czy nie, mam nadzieję, że „Dragon's Lair" pozwoli nam zobaczyć przynajmniej 10 efektownych zgonów Reynoldsa.

MŁODE WILKI

Jeśli są wśród naszych czytelników pionierzy dzikiego kapitalizmu, to mamy dla nich sporą niespodziankę. PalmPilot, czyli protoplasta smartfonów, był w drugiej połowie lat 90. polskiemu biznesmenowi równie niezbędny, jak żółty krawat do niebieskiej koszuli i żel we włosach. Dziś podobnego urządzenia nie dostaniemy w sklepie... ale jego aplikacje możemy uruchomić online. Niezrównany serwis archive.org zapewnił właśnie dostęp do wszystkich programów z PalmPilota, w tym także do gier (**bit.ly/Palm_Pilot**).

SAVE MARIO

Jeśli przez ostatnie 37 lat odchodziliście od zmysłów, ilekroć po utracie wszystkich żyć w Super Mario Bros. musieliście rozpoczynać grę od nowa, to dla spokoju ducha nie czytajcie tego newsa dalej. Okazuje się, że twórcy zapomnieli poinformować graczy o tym, iż Mario ma wbudowany system kontynuacji umożliwiający wznowienie zabawy od „świata", na którym się ją zakończyło. Przed wybraniem „Start" na ekranie tytułowym wystarczy wcisnąć i przytrzymać guzik A. O tym, że nie jest to cheat, a zaplanowana funkcja, świadczy fakt, iż znalazła się ona we wszystkich wersjach gry. Cóż, lepiej dowiedzieć się o tym tak późno niż wcale...



Źródło: youtube.com / ted909

KOMANDOR JACKSON

O tym, że Michael Jackson na początku lat 90. zainteresował się grami wideo, wiedzieli wszyscy. W 1990 premierę miała chodzona bijatyka Michael Jackson's Moonwalker. Tajemnicą poliszynela było też to, że piosenkarz skomponował część ścieżki dźwiękowej do gry Sonic the Hedgehog 3. Okazuje się jednak, że to nie wszystkie przypadki współpracy artysty z koncernem Sega. W grudniu 2022 roku wypłynęły taśmy z nagraniem Jacksona do Scramble Training, atrakcji, którą przygotowywano z myślą o parkach rozrywki Sega World. Oskarżenia skierowane wobec piosenkarza doprowadziły do przerwania współpracy, ale osoby zainteresowane kiepskiej jakości aktorstwem mogą obejrzeć w serwisie YouTube całą sekwencję kosmicznej symulacji wraz z Jacksonem wydającym różne komendy: **bit.ly/MJSPACE**.

COMMORDEON

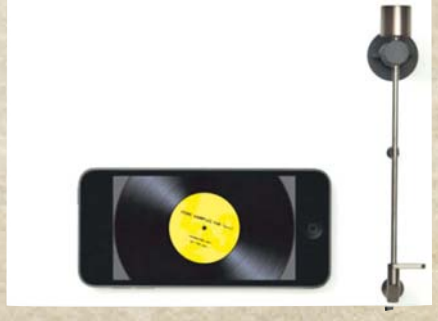
W październiku ubiegłego roku muzyk i wynalazca występujący w serwisie YouTube pod pseudonimem Iftkryo skonstruował akordeon z dwóch komputerów Commodore 64. I one naprawdę zagrały! Nie oczekujcie, że tej inicjatywie przyklasnę. Wszak w ten sposób artysta spalił mój pomysł na stworzenie kAtarinki.

PS Żaden C64 nie ucierpiał podczas realizacji tego projektu.

Źródło: youtube.com / Iftkryo

DOOM NA NOTATNIKU

Świat obiegła wiadomość, że programista Sam Chiet uruchomił Dooma na Notatniku. Pragnę was wszakże uspokoić. Po pierwsze Notatnik służy za okno wyświetlające ekran gry, sam kod działa niezależnie od niego. Po drugie chodzi o aplikację Windowsa, nie prawdziwy papierowy notatnik. Nie ma się czym ekscytować.



SMARTGRAMOFON

Inżynierowie z koncernu Yamaha opracowali gramofon, który zamiast z płyt winylowych korzysta z ekranu smartfona. Wystarczy, że po uruchomieniu specjalnej aplikacji wyświetlającej obraz obracającej się płyty położymy igłę gramofonu na ekranie (i na wybranej przez nas ścieżce), a z głośnika zaczną płynąć upragnione dźwięki. Jasne, istnieją łatwiejsze sposoby na odtwarzanie muzyki (zarówno na smartfonie, jak i gramofonie), ale czy można sobie wyobrazić ciekawsze urządzenie do tego celu?

GRACZ HODOWLANY

Neuron, czasopismo naukowe publikujące wyniki badań z zakresu medycyny, biologii, biochemii, biofizyki i informatyki, przedstawił rezultaty niesamowitego eksperymentu. W ciągu sześciu miesięcy wyhodowano z komórek macierzystych zlepek ludzkich komórek nerwowych, który... nauczył się grać w Ponga. Badanie to określa się jako przełomowe dla zrozumienia istoty procesów nauki. Ma ono pomóc przy dalszym rozwijaniu inteligencji niebiologicznej. Oczywiście nam po zapoznaniu się z tematem nasunęły się kolejne pytania. Czy to znaczy, że *[tu wstawiamy nazwisko nielubianego polityka]* też mógłby się nauczyć gry w Ponga? Oraz czy hodowanie komórek tylko przez połowę wspomnianego okresu wystarczyłoby, aby ów „zlepek" pojął zasady *[tu z kolei wstawiamy tytuł nielubianej gry]*? Czas pokaże.

Zdjęcie: facebook.com / Apogee Entertainment

DUKE NIKON 3D

Nigdy nie wiadomo, jakie skarby odkryjemy podczas noworocznych porządków. Niespodzianką, którą znaleźli pracownicy Apogee, był stos płyt CD z grą Duke Nukem 3D: Atomic Edition i logiem... producenta aparatów fotograficznych Nikon. Okazuje się, że w 1998 roku Apogee (wówczas znane jako 3D Realms) postanowiło zaoszczędzić na zakupie profesjonalnych aparatów i – zamiast sięgnąć do kieszeni – zaproponowało Nikonowi współpracę. Firma otrzymała potrzebny sprzęt, a jego dostawca – „cedeki" z grą, które dołączane były do każdego modelu Coolpix 900s kupionego między 15 października a 31 grudnia 1998. Ciekawe, kiedy pojawi się port pozwalający na odpalenie Duke'a na wyświetlaczach aparatów... O ile jeszcze ktoś ich używa.

KONIEC ATARI VCS

Wznowienie legendarnej konsoli Atari (znanej później jako 2600) zostało przyjęte raczej z mieszanymi odczuciami. Sprzęt był drogi (299 dolarów), wybór gier kontrowersyjny (zabrakło kilku klasyków), jakość wykonania zaś dość kiepska. Cóż, wygląda na to, że Atari zrozumiało swój błąd, bo produkcja VCS-a nie będzie kontynuowana. To teraz czekamy na nową generację Jaguara.

YO, DAWG, I HEARD YOU LIKE GAMES...

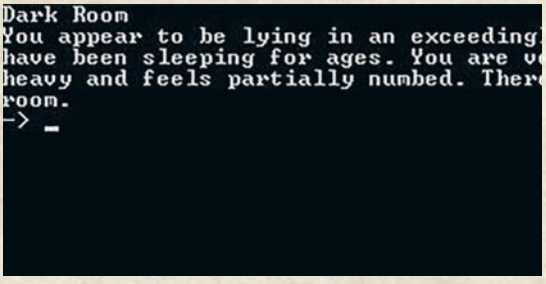
Z okazji 40. rocznicy Flight Simulatora Microsoft przygotował specjalny update do najnowszej wersji gry. Znalazło się w nim sporo ciekawostek, ale nas zainteresowały nie samoloty czy lotniska, a możliwość odpalenia poprzednich odsłon serii na pokładowej awionice. Okazuje się, iż wybrawszy dwusilnikową awionetkę Diamond DA62, możemy uruchomić na jednym z ekranów kokpitu dowolną spośród pierwszych czterech części cyklu (wydanych między 1982 a 1989) i latać jednocześnie w dwóch Microsoft Flight Simulatorach. Ten symulator w symulatorze robi jeszcze większe wrażenie, gdy znana jest nam teoria, według której – jak twierdzą niektórzy naukowcy – wszyscy żyjemy wewnątrz symulacji.

PRZEWIŃ TAŚMĘ

Załamanie się popytu na gry FMV w drugiej połowie lat 90. doprowadziło do tego, iż wiele niemal ukończonych tytułów nigdy nie doczekało się premiery. Historia Sacred Pools wydaje się jeszcze ciekawsza, bo ta wysokobudżetowa jak na owe czasy gra (produkcja kosztowała ok. 3 mln dolarów) nie tylko była gotowa do tłoczenia, ale też została solidnie wypromowana na targach E3. Ostatecznie szefostwo SegaSoft uznało, że wydanie jej na którejkolwiek z docelowych platform (Sega Saturn, Sony PlayStation lub PC) przyniesie tylko dodatkowe straty, więc Sacred Pools trafiło do zamrażarki. Ale jako że przed internautami nic się nie ukryje, gra wylądowała w końcu w serwisie archive.org (**bit.ly/SacrFMV**). Teraz każdy może się przekonać, czy warto było czekać na premierę ćwierć wieku.

ZNÓW NUKEM?

O perypetiach związanych z buildem Duke Nukem Forever z 2001 informowaliśmy w poprzednim numerze Retro. Okazuje się, że to nie koniec historii, bo fani i moderzy nie ustają w wysiłkach, by opublikowane fragmenty skleić w pełnoprawną grę. Końcówka roku 2022 przyniosła wszakże kolejne zwroty akcji. Najpierw wyciekła wersja alfa Duke Nukem: Endangered Species, czyli spin-offu głównej serii przygód Księcia, a tuż przed świętami w sieci pojawiły się cztery różny buildy Duke Nukem 4EVER z 1996. Co ciekawe, tytuł ten miał być – tak jak pierwsze dwie części Duke'a – nie FPS-em, a platformówką. W tym tempie do Wielkanocy możemy się spodziewać wycieku co najmniej kilkunastu różnych gier z Księciem w roli głównej.



LEPIEJ PÓŹNO NIŻ WCALE

Na początku lat 80. na fali popularności Zorka powstało wiele podobnych tekstowych przygodówek. Jedna z nich, działająca na zapomnianych dziś 16-bitowych komputerach Data General Nova gra Ferret, miała ujrzeć światło dzienne w 1982 roku. Miała, ale nie ujrzała, bo jej twórcy – pracujący dla Data General – zostali zawaleni innymi zadaniami. Jeśli ktoś był z tego powodu przez ostatnie cztery dekady nie w humorze, to w końcu powinien się ucieszyć. W przyrodzie nic nie ginie – gra została wreszcie ukończona, rzecz jasna w wersji pecetowej. Zainteresowanych odsyłamy na jej stronę internetową: **www.jugglingsoot.com**.

ODESZLI

† 17 grudnia 2022 roku zmarł Archer Maclean, współpracownik magazynu Retro Gamer i twórca gier wideo odpowiedzialny za takie legendarne tytuły jak Dropzone i International Karate.

† W styczniu 2023 roku zmarł Sim Wong Hoo, twórca Sound Blastera. Karta ta ostatecznie zmieniła „biurowy kalkulator", jak kpili z bzyczącego PC Speakerem peceta amigowcy, w rasowy gamingowy komputer. *(Gdy przekonałem się, jak wyglądają i brzmią gry 3D na PC z Sound Blasterem AWE32, zrozumiałem, że czas Amigi dobiegł końca i pora zmienić barwy klubowe – dop. Smg).*

PRZYJACIÓŁKA EVERCADE'A

Blaze Entertainment odpowiedzialne za popularne konsole retro Evercade VS (stacjonarna) i Evercade EXP (mobilna) ogłosiło, że w najbliższym czasie zostaną wydane kartridże z kolekcjami gier z komputerów Amiga. Co ciekawe, amigowe tytuły już wcześniej na Evercade'a trafiały – otrzymaliśmy m.in. kolekcje Gremlina i Bitmap Brothers. Były to jednak próby emulacji zazwyczaj słabszych pecetowych lub konsolowych portów. Tym razem dostaniemy możliwość obcowania z oryginalnymi wersjami gier wydanymi na „Przyjaciółce". Nie znamy jeszcze tytułów, które zawitają na Evercade'a, nie potwierdzono też, czy na konkretnych kartridżach znajdą się gry różnych producentów (jak w przypadku kolekcji C64), czy jednak każdy producent dostanie swój „własny" kartridż.

RASPBERRY PENTIUM

Myślę, że wszyscy jesteśmy fanami minikomputerów takich jak Raspberry Pi. Ja sam używam modelu 400 do emulowania mojej ukochanej Amigi. Nie spodziewałem się jednak, że kiedykolwiek zobaczę pełnoprawnego – nie emulowanego! – peceta retro rozmiarów popularnej „Malinki". Wszystko za sprawą procesora Vortex86EX. Najbardziej spostrzegawczy spośród czytelników zapewne domyślają się, że mowa tu o niewielkim CPU kompatybilnym z intelowską architekturą x86. To właśnie on jest sercem minikomputera Tiny Llama, czyli maleńkiego peceta stworzonego przez Eivinda Bohlera. Urządzenie nie jest projektem komercyjnym, ale ponieważ wszystkie potrzebne części są dostępne na rynku, możecie pójść w ślady jego projektanta i sami zbudować sobie nowy sprzęt do ogrywania DOS-owych gierek.

Rewia RETRO

Askoro trend ten osiągnął w 2022 roku pełnoletność, to postanowiliśmy przyjrzeć się z bliska grom uderzającym w nostalgiczne nuty. Przed wami **przegląd najciekawszych spośród zeszłorocznych produkcji, które pozwalają powspominać dawne lata. To przegląd tytułów nowych, nie remake'ów czy remasterów.** To również przegląd subiektywny, bo gdyby napisać kilka słów o każdej z gier spełniających wspomniane kryteria, to pewnie brakłoby stron w numerze. Ale z całą pewnością jest to przegląd, w którym każde z was znajdzie coś dla siebie.

Platformy: And, iOS, Mac, PC, XBO, XSX

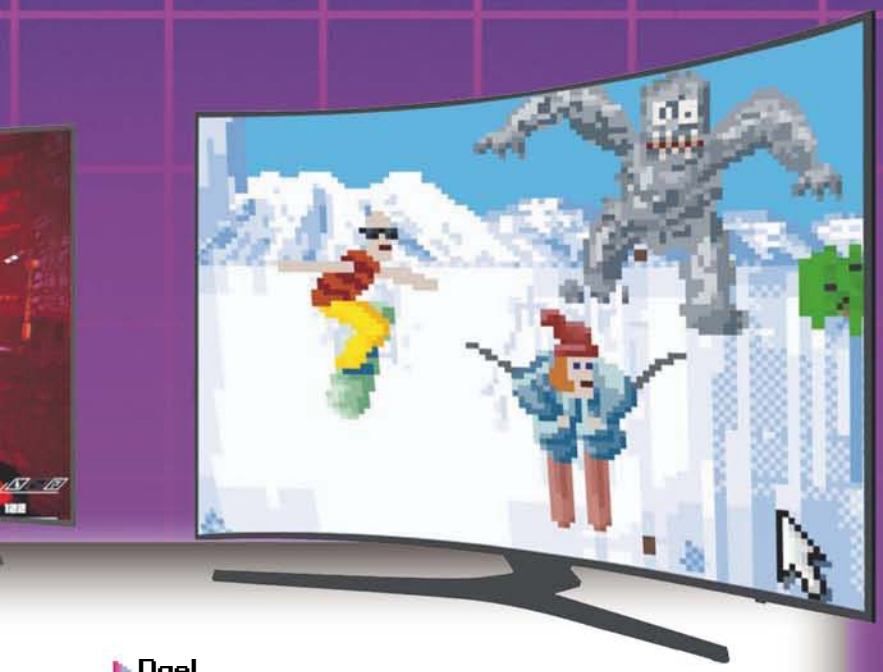
VAMPIRE SURVIVORS

Roguelite'owe wampiry przebojem zawładnęły światem. Dzięki nim gracze mogli doświadczyć na ogół relaksującej – ale bywa, że i całkiem emocjonującej – rozgrywki polegającej na manewrowaniu między hordami nieumarłych wrogów, zbieraniu power-upów i rozwijaniu postaci metodą „od zera do absurdalnie przerysowanego bohatera". Myli się jednak ten, kto sądzi, że rozpikselowana grafika to tutaj jedyny element retro. Podobieństwa do strzelanek takich jak Crimsonland z 2003 roku są uderzające. A zabawa równie przednia.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: SHREDDER'S REVENGE

Kto miał w pierwszej połowie lat 90. 16-bitową konsolę, ten na pewno pamięta znakomite chodzone bijatyki z Żółwiami Ninja w roli głównej. A jeśli ktoś posiadał w tym czasie komputer, to owych bijatyk może tak dobrze nie wspomina, ale jestem przekonany, że oglądał ich bohaterów w słynnej kreskówce. Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge to nie tylko godny następca najlepszych beat 'em upów lat 90., pozwalający na wspólną zabawę aż sześciu osobom jednocześnie, ale również cudownie nostalgiczny powrót do przygód czterech żółwi, których perypetie z zapartym tchem śledziliśmy jako dzieci.

Platformy: And, iOS, NS, PC, PS4, PS5, XBO



DaeL

18 lat temu premierę miała platformówka Cave Story zainspirowana przez takie tytuły jak Metroid i Castlevania, w które w młodości grał jej twórca – Daisuke Amaya. Niepozorna produkcja zmieniła oblicze gier wideo. Rozpoczęła modę na retro.

NORCO

Cudowna pixelartowa grafika budująca baśniową (ale mowa o baśni raczej mrocznej) i melancholijną atmosferę amerykańskiego Południa to tylko pierwszy z wielu powodów, dla których po Norco po prostu wypada sięgnąć. Ba, powinny to zrobić nawet osoby niekoniecznie przygodówki lubiące – produkcja oferuje bowiem jedną z najlepszych historii, jakimi uraczyły nas gry wideo w ostatnich latach. Pora więc spakować się i ruszać do Luizjany. Czekają na nas mokradła, zbiegłe androidy, rozpadające się budynki i wielopokoleniowe sekrety.

LAST CALL BBS

Last Call BBS można nazwać grą w stylu retro, ale chyba bardziej na miejscu byłoby określenie „gra o nostalgii". Tak jak poprzednie produkcje Zachtronics, również ten tytuł (a w zasadzie kolekcja ośmiu różnych minigier) opiera się przede wszystkim na zagadkach logicznych. Ale Last Call BBS nie wymaga od nas równie silnego zaangażowania w rozwiązywanie łamigłówek (z wyjątkiem ChipWizarda, to najtrudniejsza część kolekcji), kładzie bowiem nacisk na relaks, atmosferę i wspominanie starych, dobrych czasów, gdy nie bacząc na rachunek telefoniczny, ściągało się spiracone gierki z przeróżnych podejrzanych BBS-ów.

RIVER CITY GIRLS 2

Trzy lata po tym, jak dziewczyny z River City udowodniły, że każda z nich zasługuje na tytuł prawdziwego ulicznego wojownika nie mniej niż Ryu czy Guile, popularna chodzona bijatyka powróciła. I zaoferowała nam więcej wszystkiego, za co pokochaliśmy część pierwszą: więcej ciosów, więcej wrogów i sojuszników, większe miasto, więcej destrukcji, większe piksele... A nie, akurat piksele mają takie same rozmiary, co wcześniej. Grafika nadal odznacza się niepowtarzalnym urokiem wynikającym z połączenia pixel artu z kreskówkowym stylem rodem z Cartoon Network. Kto przepuszczał w latach 90. całe kieszonkowe na automatach z Final Fightem lub Cadillacs and Dinosaurs, ten na pewno się nie zawiedzie.

HERO'S HOUR

Zapytawszy o najlepszą odsłonę Heroes of Might and Magic, można spotkać się z różnymi opiniami. Jedni wymieniają „trójkę", inni wolą „dwójkę", są też tacy, którzy wskazują na inne części, czyli nie uczestniczą w merytorycznej dyskusji. Ale na pewno nie będzie sporów co do tego, że Hero's Hour to godny hołd dla legendarnej serii. A przy okazji gra niesamowicie wciągająca. Z HoMM pożycza wprawdzie kampanię strategiczną, a same bitwy przenosi w czas rzeczywisty (gwoli sprawiedliwości, to pozwala nam je głównie obserwować, bo roboty tu zbyt wiele dla nas nie ma), lecz i tak wrażenie grania w kontynuację wyśmienitego cyklu New World Computing jest niezaprzeczalne. *(Bardzo polecam! – dop. Smg).*

Platformy: Mac, NS, PC, PS4, PS5, XBO, XSX

KAIJU WARS

Ponoć w pierwotnej wersji scenariusza „Godzilli" z 1954 roku tytułowy potwór miał być mieszanką... goryla i wieloryba. A skoro o połączeniach mowa, to warto wspomnieć o Kaiju Wars, czyli grze, która zmiksowała nam serie Battle Isle i Advance Wars, dołożyła zaś do tego co nieco z Into The Breach. Miłośnicy turowych (acz niezbyt skomplikowanych) strategii będą więc wniebowzięci, tym bardziej że zamiast walczyć z wrażymi armiami, stajemy naprzeciw kaiju – wielkich potworów rodem z japońskich koszmarów. Z jakichś apokaliptycznych koszmarów została też zaczerpnięta paleta kolorystyczna gry, ale efekt i tak przypadł mi do gustu.

Platformy: Mac, NS, PC, PS4, PS5, XBO, XSX

PRODEUS

Pośród nieskończonej liczby równoległych wszechświatów musi być taki, w którym twórcy FPS-ów, zamiast koncentrować się na wprowadzaniu trójwymiarowych modeli i wysokich rozdzielczości, przeznaczyli cały swój budżet na dopracowanie jak najdynamiczniejszej i jak najkrwawszej rozgrywki. I właśnie z tego wszechświata pochodzi Prodeus, duchowy spadkobierca może nawet nie tyle samego Dooma, co modów takich jak Brutal Doom czy Project Brutality. Ten cudownie oldskulowy shooter pełen dużych pikseli, hektolitrów krwi i potworów stworzonych za pomocą animacji poklatkowej to prawdopodobnie najlepszy FPS 2022 roku.

CULTIC

Stworzenie gry wiernie naśladującej – tak atmosferą, jak i mechanizmami – legendarnego Blooda z 1997 roku nie wydaje się łatwe. A jednak Jason Smith podołał temu zadaniu samodzielnie, pozwalając nam ponownie poczuć, jak to jest wygrzebać się z własnego grobu i siać popłoch wśród kultystów. Dla miłośników słynnej gry Monolith Productions to pozycja obowiązkowa, sequel godniejszy (choć nieoficjalny) od Blooda 2. Pozostałych trzeba jednak uczulić: gra jest raczej krótka i w przeciwieństwie do Prodeusa czy Turbo Overkilla nie próbuje ulepszać klasycznej formuły. To FPS żywcem wyciągnięty z lat 90.

Platforma: PC (wersje konsolowe w planach)

FORGIVE ME FATHER

Każdy, kto trafiwszy do opuszczonego miasteczka portowego, usłyszy wypowiadane choćby szeptem nazwisko Lovecraft, zapewne będzie wiedział, czego się spodziewać. Zaraz się pojawią bluźniercze kulty, ryboludzie i macki... niezliczone, wielkie macki. Inaczej niż bohaterowie dzieł Samotnika z Providence, my w Forgive Me Father możemy przynajmniej podjąć walkę, zwłaszcza że jako FPS gra sprawdza się wyśmienicie. No i tak między nami: te bluźniercze okropieństwa, niedające się wyrazić ludzką mową i odbierające ludziom zdrowe zmysły, w formie sprite'ów prezentują się całkiem estetycznie.

Platformy: Mac, NS, PC, XBO, XSX

MCPIXEL 3

Jeśli stare gry przygodowe są jak słodkie owoce zbierane latem, to McPixel 3 jest mocną nalewką powstałą po zalaniu tych owoców spirytusem obłąkanego poczucia humoru Sosa Sosowskiego. Trzecia część (czyli tak naprawdę druga) ekstremalnie szybkiego point'n'clicka nawiązuje do klasycznych tytułów nie tylko poprzez zagadki, które twórców logiki na czele z Arystotelesem doprowadziłyby do łez, ale również poprzez pożyczenie kilku poziomów z hitowych produkcji z czasów 8- i 16-bitowców.

Platforma: PC

TURBO OVERKILL

Serious Sam wymieszany w równych proporcjach z Ultrakillem, przedstawiony w stylu low poly, ale z autentycznie doskonałymi efektami świetlnymi i cząsteczkowymi. A do tego niesamowity design poziomów, dusza przeniesiona wprost z jakiegoś cyberpunkowego anime i protagonista – Johnny Turbo – twardy jak płyta żelbetonowa. Czego chcieć więcej od boomer shootera? Zazwyczaj na takie pytania odpowiadam: piły łańcuchowej wbudowanej w podudzie głównego bohatera, umożliwiającej rozrywanie przeciwników na kawałki w trakcie wślizgu. Ale tak się składa, że twórcy Turbo Overkilla pomyśleli również i o tym.

Platforma: PC (wersje konsolowe w planach)

Platforma: PC (wersje konsolowe w planach)

NIGHTMARE REAPER

Nie każdy jest fanem rougelite'owych looter shooterów. Ale nawet najzagorzalszym przeciwnikom gatunku przypadnie do gustu Nightmare Reaper. Oczywiście pod warunkiem, że lubią klasyczne strzelanki z lat 90. (szczególnie te oparte na silniku Build, jak Duke Nukem 3D, Blood czy Shadow Warrior), świetne ścieżki dźwiękowe, dopracowane systemy progresji oraz kompletnie odjechane spluwy. W tej ostatniej kwestii nie przesadzam – zdarzyło mi się w FPS-ach korzystać z wyrzutni taktycznych ładunków jądrowych, ale chyba jeszcze nikt nie wpadł wcześniej na pomysł, aby broń tego typu strzelała... seriami.

THE CASE OF THE GOLDEN IDOL

O tej produkcji mówiło się w tym roku sporo, zazwyczaj wymieniając ów tytuł razem z Return of the Obra Dinn, które zresztą niewątpliwie twórców The Case of the Golden Idol zainspirowało. Ale dzieło Lucasa Pope'a odpowiada tylko za połowę DNA gry. Druga połowa (odcisnęła ona największe piętno na wyglądzie tytułu) pochodzi z point'n'clicków z lat 90. A dzięki takiemu połączeniu dostajemy możliwości poprowadzenia jednego z najciekawszych śledztw detektywistycznych w historii wirtualnej rozrywki. Do tego gwarantującego nam 12 trupów!

Platforma: PC

Platformy: NS, PC

IRON LUNG

Źródłem prawdziwej grozy jest ludzka wyobraźnia. Wie o tym doskonale twórca Duska, David Szymanski, który tym razem zaprosił nas do wejścia na pokład przeciekającego, pozbawionego okien batyskafu i eksplorowania oceanu na obcej planecie. Nawigując za pomocą map, usłyszymy niejeden nieprzyjemny dźwięk, a że nie oznacza on nic dobrego, chyba tłumaczyć nie trzeba. Tym bardziej że wspomniany ocean tworzy nie woda, lecz krew. Gratka dla miłośników horroru w stylu low poly.

Bartłomiej Kluska

Niech cię szlag, TAG!

Na łamach naszego magazynu sławimy dawne gry i opiewamy ich twórców. A co z programami narzędziowymi? Czy na choćby jedną stroniczkę wspomnień nie zasługuje aplikacja, bez której nie byłoby mnie tutaj z wami?

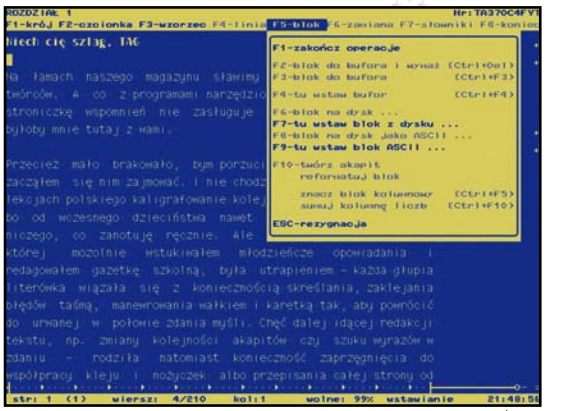
Przecież mało brakowało, bym porzucił pisanie, zanim na dobre zacząłem się nim zajmować. I nie chodzi już nawet o ćwiczone na lekcjach polskiego kaligrafowanie kolejnych literek w zeszytach, bo od wczesnego dzieciństwa po dziś dzień nawet ja nie potrafię odczytać niczego, co zanotuję ręcznie. Maszyna do pisania, na której mozolnie wstukiwałem młodzieńcze opowiadania i redagowałem gazetkę szkolną, też była utrapieniem – każda głupia literówka wiązała się z koniecznością zaklejania błędów specjalnym korektorem i manewrowania wałkiem oraz karetką tak, aby powrócić do urwanej w połowie zdania myśli... Chęć dalej idącej redakcji tekstu – np. zmiany kolejności akapitów czy szyku wyrazów w zdaniu – rodziła natomiast przymus zaprzęgnięcia do współpracy kleju i nożyczek albo przepisania całej strony od nowa.

> TAG ZOSTAŁEM DZIENNIKARZEM.

Sytuację niewiele poprawiły komputerowe **edytory tekstu, które w naszych warunkach rozbijały się o wprowadzanie polskich znaków diakrytycznych**. Zmuszenie sprzętu do wyświetlania „ę", „ą" itp. na ekranie to jedno (wiązało się np. z modyfikacją EPROM-u karty graficznej!), ale jeszcze większą sztuką było ich wydrukowanie. Również ówczesne edytory takie jak WordStar czy ChiWriter wymagały specjalnych spolszczających nakładek. A cały ten mozolnie budowany system sypał się po wymianie drukarki... Dochodziły też kłopoty z przypisaniem diakrytyków do odpowiednich klawiszy, czyli co wcisnąć, by pojawiło się np. „ź" (nie wyznaczono jeszcze wtedy w tym zakresie żadnych standardów). Nie mówiąc już o problematycznej – delikatnie mówiąc – konwersji plików pomiędzy edytorami i krzaczkach, które pojawiały się na ekranie w miejscach polskich znaków, gdy obrabialiśmy tekst zapisany wcześniej w innym systemie kodowym (Latin-2, Mazovia, DHN... – było tego trochę). Zazwyczaj dłużej trwały czynności techniczne niż samo pisanie, więc choć planowałem zostać dziennikarzem lub literatem, na początku lat 90. w mej udręczonej brakiem „polskich ogonków" głowie świtała myśl, by zająć się czymś innym. Przykładowo programowaniem, w którym zresztą zaczynałem odnosić pierwsze sukcesy.

I wtedy pojawił się on – rodzimy TAG. Działał w trybie graficznym, więc wyświetlał i drukował polskie znaki praktycznie na wszystkich dostępnych konfiguracjach. Co więcej, importował pliki z innych edytorów i poprawnie odczytywał generowane w różnych standardach „ogonki". Do tego okazał się naprawdę profesjonalnym narzędziem pozwalającym na niemal dowolne operacje na tekście. Cudo! Oczywiście w ówczesnej Polsce popularne było piractwo komputerowe. **Autorzy – świadomi, że każde zabezpieczenie i tak zostanie złamane – nie utrudniali kopiowania TAG-a.** Edytor był więc powszechnie wykorzystywany, przy czym płaciły za niego co bardziej uczciwe osoby oraz instytucje i urzędy. Zysków jednak wystarczyło, by rozwijać firmę – spółdzielnię pracy InfoService zawiązaną przez grupę gdańskich informatyków, którzy porzucili kariery akademickie, by tworzyć oprogramowanie dla Polaków. Ci dzielni ludzie dali rodzimym użytkownikom także bazę danych (TIG), arkusz kalkulacyjny i program do DTP. TAG, choć jego pozycję podkopywał QR-Tekst, był potentatem na krajowym rynku edytorów do połowy lat 90. Wtedy Microsoft jednym ciosem usunął całą konkurencję, wprowadzając w pełni spolszczonego Worda.

TAG pozostał we wdzięcznych wspomnieniach tych, którzy uczyli się na nim komputerowego pisania. Również i w moich – to właśnie w tym edytorze redagowałem pierwsze punkowe fanziny, tworzyłem giełdowe katalogi nowości i pisałem listy do redakcji magazynu Top Secret. Dzięki TAG-owi ostatecznie też porzuciłem naukę programowania i zamiast informatykiem zostałem dziennikarzem. No cóż, biorąc pod uwagę to, co dzieje się w naszej branży, zaczynam żałować swojego wyboru, ale to już temat na inną okazję...



Siedem krojów pisma (wszystkie spolszczone + pogrubienia i kursywa) pozwalało nadać dokumentom piękną formę.

PS Ten felieton również powstał w TAG-u (z zadowoleniem przyjąłem, że ćwierć wieku później nadal pamiętam kluczowe skróty klawiaturowe). Oczywiście dłużej niż samo pisanie trwało konwertowanie tekstu na współczesny format. A polskie znaki ostatecznie i tak dodałem już w Wordzie...

CD-ACTION

NAJSTARSZY NA RYNKU MAGAZYN DLA GRACZY

RECENZJE
głośnych hitów, świetnych indyków, ukrytych perełek

PUBLICYSTYKA
o sprawach, którymi żyją gracze i branża

HISTORIA GIER
przypominamy ważne klasyki i zapomnianych pionierów

KUP NA
sklep.cdaction.pl

Do tego artykuły technologiczne, testy sprzętu, felietony, wywiady, magazyn kulturalny i dużo więcej!

ZX Spectrum wciąż gra

Bartłomiej Kluska

Dla wielu ludzi czterdziestka na karku to spory ciężar. Na szczęście komputery nie mierzą się ze „smugą cienia" ani kryzysem wieku średniego. Sędziwe, jak na realia branżowe, ZX Spectrum wciąż trzyma się mocno.

Opracowywany w wyraźnym pośpiechu (by pokonać lokalnego konkurenta w postaci BBC Micro), produkowany z naciskiem na redukcję kosztów (stąd np. okrojenie go z wszystkiego, co nie było niezbędne[*], czy awaryjna gumowa klawiatura), wyposażony w zaledwie 48 kB pamięci RAM (a powstała też wersja z 16 kB!) i oferujący ubogie możliwości graficzne i dźwiękowe, stał się jednak kultowy. Gdyby nie on, nie dostalibyśmy przecież tak przełomowych tytułów jak Jet Set Willy, Knight Lore, Dizzy, Skool Daze czy The Lords of Midnight. Gdyby nie tanie, a więc łatwo dostępne ZX Spectrum, nie rozwinąłby się tak prężnie bardzo istotny w historii gamedevu ruch tzw. bedroom coders, czyli młodych, niezależnych twórców, którzy pisali gry we własnych domach.

Historyczne zasługi poczciwego komputera to jedno, ale niebywała wydaje się także długowieczność tego prostego mikrokomputera – po 41 latach od premiery najważniejsze dzieło Clive'a Sinclaira nadal żyje dzięki środowisku aktywnych użytkowników. Co ważne, ludzie ci nie są skazani na nostalgiczne wspominanie dawnych czasów i ciągłe powroty do hitów sprzed czterech dekad. Wciąż pojawiają się na Spectrusia nowe gry i programy, a choć naszemu bohaterowi nie przybywa mocy procesora i nie da się – jak w pecetach – wymienić jego podzespołów na lepsze, **twórcy osiągają dziś na tym sprzęcie efekty, o jakich nie śniło się samym konstruktorom**. Żeby nie być gołosłownym, przygotowałem dla was przegląd nowych i wartych uznania gier na ZX Spectrum.

(*) Aby móc grać na Specu dżojstikiem, należało dokupić odpowiednią przystawkę!

Marsmare: Alienation

To historia nieszczęśnika porwanego przez kosmitów i przetransportowanego do laboratorium na Marsie, co możemy – jeszcze bezpieczni – obserwować w piorunująco dobrym animowanym intrze. Ale nim minie nam szok związany z jakością wstępu, bohater uwolni się, trzeba więc chwycić za dżojstik i pomóc człowiekowi w potrzebie. Zdobywamy blaster, by likwidować kidnaperów, szukamy kanistrów z paliwem do kosmicznego statku, a w finale tej awantury – bagatela! – porywamy UFO i podejmujemy próbę powrotu na Ziemię. Trochę żal, bo **Czerwona Planeta została tu narysowana przepięknie, przez co szkoda kończyć przygodę**, ale autorzy zapowiadają remaki m.in. na PC i PS5 oraz rozszerzoną edycję na Spectrum.

Travel Through Time

Ten racer powinien zainteresować zarówno fanów komputerów retro, jak i miłośników dawnej motoryzacji. Otrzymujemy tu bowiem nie tylko różne tryby rywalizacji (wyścig z czasem, jeden na jednego, checkpointy...) czy atrakcje takie jak przejażdżka nocą lub w warunkach zimowych, ale też rozbudowany wątek fabularny. Oto lata 50., młody Sven Larsson chce zostać mistrzem nielegalnych wyścigów organizowanych na szwedzkich drogach. Życie chłopaka i jego rodziny obrazują cutscenki, my zaś otrzymujemy przegląd **pojazdów z czterech dekad historii skandynawskiej motoryzacji**. Atrakcyjnymi przerywnikami są dodatkowe misje (np. prowadzenie traktora czy motocykla, pościg za złodziejem, transport rannego kierowcy do szpitala...). Rzecz najważniejsza: model jazdy wypada tu może nawet lepiej niż ten z kultowego Chase H.Q.

Metamorphosis

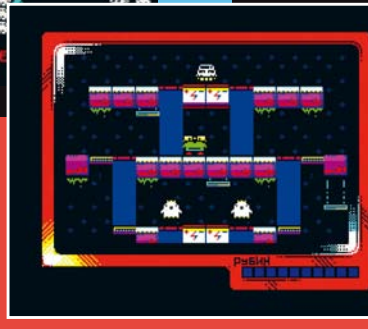
Oto przed wami platformówka, a więc gra z gatunku, który jest z nami od czasów Manic Minera. **Czy po czterech dekadach da się wymyślić w mechanice tego typu produkcji coś nowego? Owszem.** Tu bohater zaczyna jako pajęczak przemierzający podziemne korytarze, polujący na robaki i unikający kontaktu ze stworzeniami plasującymi się w łańcuchu pokarmowym wyżej od niego. Nie przestaje jednak jeść, stopniowo nabiera siły, rośnie, szczebel po szczeblu wspina się po ewolucyjnej drabinie i tylko od gracza zależy, jak wysoko zajdzie. Sytuacja jest dynamiczna: w Metamorphosis wszyscy walczą ze wszystkimi, każdy próbuje zjeść słabszych i unika sytuacji, w której sam może stać się pokarmem silniejszych. Nieźle, jak na platformówkę.

Danterrifik

Miłośnicy mocniejszych doznań powinni zwrócić uwagę na tę komnatową trylogię, w której przemierza się piekło lub zakamarki udręczonego umysłu protagonisty. To, co widać na ekranie, budzi lęk, ale jeszcze bardziej przerażający jest poziom trudności tych tytułów. **Inne komnatówki to w porównaniu z Danterrifikiem kaszka z mleczkiem. Gra nie wybacza błędów.** Skok wykonany ułamek sekundy za późno – tracimy życie. Piksel za daleko – kolejna szansa bezpowrotnie przepada. I tak zgon za zgonem ulatniają się nasze marzenia o dotarciu do ekranu z napisem: „Congratulations". Uwaga: do dyspozycji gracza jest zaledwie 50 żyć!

Pies Moritz

Koniecznie trzeba też zainteresować się przygodami psa Moritza – bohatera **serii zręcznościówek i strzelanek, z których każda niesie nowy pomysł**. Przykładowo w Moritz on the Autobahn do platformowej mechaniki dodano motyw drogi oraz pojazd – liczne, ślicznie zresztą narysowane miejsca w Europie przyjdzie nam bowiem zwiedzać z perspektywy dobrze znanego wszystkim fanom wujka Clive'a wehikułu... Sinclair C5. Z kolei Moritz the Striker ujawnia inny talent dzielnego czworonoga – okazuje się, że psina potrafi kopać piłkę, co zupełnie zmienia komnatowy charakter zabawy. Nie tylko skaczemy tu i zbieramy przedmioty, ale też próbujemy trafiać w przełączniki i wrogów futbolówką (a przeciwnikami w tej grze są m.in. piłkarscy sędziowie). Fani surrealistycznych wizji Matthew Smitha (Jet Set Willy) powinni z kolei zainteresować się Pink Pills – to w całości wizje Moritza po zażyciu niewłaściwych leków.



GLUF

Na dalekiej Syberii mieszka sygnujący swoje dzieła szyldem RetroSouls samotny twórca, który od lat dostarcza użytkownikom ZX Spectrum nowych rozrywek – przy czym wszystkie są realizacją autorskich pomysłów. Tu wspomnijmy choćby o GLUF-ie udanie łączącym arcade'owe wyzwania z solidną porcją łamania głowy. Wędrując żabą po planszy, należy naładować wszystkie pola, bacząc przy tym, by nie „wyczerpać" samego płaza... Okej, trudniej się o tym pisze, niż gra, choć i to drugie też nie jest łatwe, bo ładowanie platform utrudnia spore grono przeszkadzajek. Na pocieszenie mamy nieskończoną liczbę żyć, a Spectrum brzdąka tak skoczną wersję Ievan polkki, że aż nie chce się wyłączać komputera.

NADAL POWSTAJĄ NOWE GRY DLA SPECA!

Alien Slaphead

Warto zwrócić uwagę, że dawni posiadacze ZX Spectrum dorobili się już dzieci i wnuków, nowe pokolenie zaś nie nawykło do trudów, jakie znosili w grach weterani ośmiu bitów. Tym ostatnim zresztą nie ubywa lat – ręka już nie tak pewna jak kiedyś i refleks też nie ten... Na szczęście z myślą o najmłodszych (i trochę też o tych starszych) powstała opowiadająca o przygodach kosmity pragnącego powrócić na swoją planetę **labiryntówka, która jednak nie wymaga komputerowej wręcz precyzji i szybkości działania.** Tu rzadziej się ginie i większa jest szansa, że zamiast – jak zwykle – „game over" na ekranie ujrzymy „congratulations". A to przecież też potrzebne.

Nie ma mowy o game over!

Zapełniana od czterech dekad biblioteka gier na ZX Spectrum jest ogromna, ale – co oczywiste – niekompletna. Teraz ambitni autorzy nadrabiają wszelkie braki. Przywołajmy tu choćby Tokiego – święcącą triumfy na początku lat 90. dynamiczną platformówkę z małpką w roli głównej. W 2023 mogą w końcu zagrać w nią – pod nazwą TokiMal – i posiadacze ZX Spectrum. Wrażenie robi też Space Racing – klon SNES-owych futurystycznych wyścigów F-Zero, tak wierny oryginałowi, jak to tylko możliwe (biorąc pod uwagę zarówno ograniczenia platformy, jak i czujność prawników Nintendo). Jest też Rival Gangs – wypisz wymaluj ośmiobitowe Grand Theft Auto z rozjeżdżaniem przechodniów i strzelaninami na ulicach (brakuje tylko stacji radiowych grających w tle podczas jazdy).

Ten – z konieczności skrótowy i wybiórczy – przegląd nowych gier na ZX Spectrum pokazuje, że 41-letni komputer ma się dobrze. Corocznie powstaje kilkadziesiąt wartych polecenia produkcji na ową maszynę i fala ta nie maleje. Prawdopodobnie z okazji 50. urodzin sprzętu będziemy więc mogli opublikować w Retro kolejny artykuł tego typu. O ile dożyjemy.

© CEphoto, Uwe Aranas

Zdjęcia: Wikimedia Commons, Adobe Stock

SKĄD SIĘ WZIĘŁY KOMPUTERY?

CZĘŚĆ 1
Od liczydła po maszynę Turinga

Smuggler

Czy zastanawialiście się kiedyś, skąd wziął się komputer? Dlaczego w ogóle powstał, z czego wyewoluował, kto, kiedy i po co go stworzył? Zapraszam na opowieść o jego prehistorii.

Zanim jednak zagłębimy się w temat, musimy doprecyzować, o czym właściwie będziemy tu mówić. Powiedzcie mi bowiem...

Czym jest komputer?

Wbrew pozorom odpowiedź na to pytanie nie jest wcale prosta, bo rozmaite źródła podają sporo podobnych, acz jednak nieco odmiennych definicji. Według Encyklopedii PWN to „urządzenie elektroniczne przeznaczone do przetwarzania informacji (danych) przedstawionych w postaci cyfrowej, sterowane programem zapisanym w pamięci". W Encyklopedii Britannica znalazłem bardzo długie hasło zaczynające się od słów: „Programowalna maszyna, która może przechowywać, pobierać i przetwarzać dane". Wikipedia twierdzi, że to „maszyna przeznaczona do przetwarzania informacji, które da się zapisać w formie ciągu cyfr albo sygnału ciągłego". Z kolei The Tech Encyclopedia definiuje komputer następująco: „maszyna ogólnego przeznaczenia, która przetwarza dane zgodnie z zestawem instrukcji przechowywanych wewnętrznie tymczasowo lub na stałe".

Mógłbym tak cytować jeszcze długo, ale tylko bym was tym zanudził. Dlatego od razu **proponuję najprostszą z możliwych definicji: jest to narzędzie pomagające nam w obliczeniach**.

Grafika: Wikimedia Commons

Houghton Library, Typ 520.03.736 - fi verso

Rycina z encyklopedii „Margarita philosophica" (1503 r.) pokazuje człowieka liczącego za pomocą abakusa (po prawej).

I tego zamierzam się trzymać w opowieści, w której postaram się opisać ewolucję owego narzędzia.

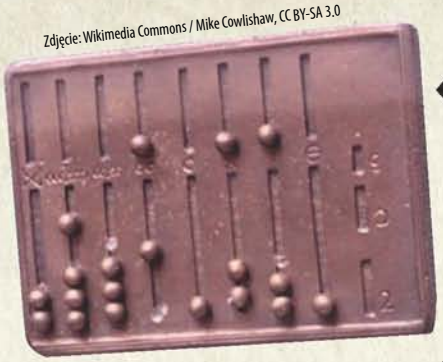
Zdjęcie: Wikimedia Commons / Loadmaster, CC BY-SA 3.0

Tak niepozornie wygląda abakus - proste, a genialne urządzenie.

Od palców do abakusa

Trudno powiedzieć, kiedy nasi przodkowie nauczyli się liczyć. Zapewne bardzo dawno temu. Do dziś zresztą istnieją odizolowane społeczności, którym do szczęścia wystarcza znajomość zaledwie kilku liczebników (jeden, dwa, trzy, mnóstwo). Ale byli wśród naszych antenatów osobnicy dużo ambitniejsi – nie satysfakcjonowało ich liczenie nawet do 20, z wykorzystaniem palców u rąk i nóg, więc sporządzali sobie ściągawki na kościach

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Mike Cowlishaw, CC BY-SA 3.0



Rekonstrukcja rzymskiego abakusa, który niewiele odbiegał od tych pochodzących z bliższych nam czasów.

zwierząt. Najstarsze z takich znalezisk pochodzą z okresu datowanego na 20 000 – 30 000 lat p.n.e. Przykładowo w 1937 w Czechach znaleziono wilczą szczękę, na której jakieś 25 000 lat temu ktoś wyrył 25 kresek (karbów) podzielonych na pięć równych grup. A na kości sprzed 8500 lat wydrapano liczne karby układające się w sekwencję 11-13-17-19 (zauważcie, że to same liczby pierwsze!). Oczywiście nie mamy pewności, do czego odnosiły się te zaznaczenia i czy owe kości w ogóle służyły do obliczeń... Stąd **za pierwsze narzędzie wspomagające rachowanie uznajemy tzw. abakus** skonstruowany gdzieś pomiędzy 1000 a 500 rokiem p.n.e., choć są i tacy, którzy przesuwają tę datę aż do ok. 2500 roku p.n.e.

Abakus to po prostu liczydło. Przy czym od razu zaznaczam, że jeśli jesteście naprawdę starzy i pamiętacie z pierwszych klas podstawówki drewniane ramki oraz nawleczone na żyłki koraliki, które przesuwaliście z boku na bok i zliczaliście, by rozwiązać zadane do domu „słupki" działań typu 5 + 7, to wiedzcie, że mówimy tu o nieco innym narzędziu. Abakus, owszem, wyglądał niemal tak samo jak owo liczydło(*), ale oferował znacznie większe możliwości. **Można było na nim w prosty sposób dodawać i odejmować nawet bardzo duże wartości, zapisywać liczby ujemne, a nawet mnożyć i dzielić**, choć to wymagało już sporych umiejętności (i do tego aż dwóch abakusów). Wprawny rachmistrz potrafił wykonywać działania za pomocą tego przyrządu równie szybko, co my dzisiaj przy użyciu elektronicznego kalkulatora. Abakus wystarczał większości ludzi na całym świecie przez następne 2000 lat z kawałkiem. Niemniej byli wtedy i tacy, którzy konstruowali zadziwiająco złożone urządzenia pretendujące do miana swego rodzaju mechanicznych komputerów.

Starożytny komputer

Wiele szumu narobił swego czasu tzw. mechanizm z Antykithiry. Mowa o dziwnym urządzeniu skonstruowanym najpóźniej w I wieku p.n.e. i odkrytym w 1901 we wraku starożytnego greckiego statku. Znalezisko mocno skonfundowało ówczesnych archeologów. **Uczeni długo nie potrafili zrozumieć, do czego mogło służyć, a do tego wydawało się zdecydowanie zbyt złożone, jak na przedmiot pochodzący z czasów antycznych.** Pojawiały się nawet teorie, że to średniowieczny zegar, który przypadkiem wpadł do wody akurat tam, gdzie od stuleci spoczywał na dnie wspomniany statek. Problem z owym wyjaśnieniem polegał na tym, że mechanizm artefaktu był i tak znacznie bardziej zaawansowany niż takowe zegary (bardziej pasował do czasomierzy z XVIII wieku!). Dopiero w 1974 roku zrozumiano, że to przyrząd zaprojektowany do obliczania pozycji ciał niebieskich widocznych w danej chwili na niebie.

Mechanizm składał się prawdopodobnie z 37 kół zębatych wykonanych z brązu. Koła te – napędzane za pomocą korby –

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Mogi Vicentini, CC BY 2.5

Pełna rekonstrukcja mechanizmu z Antykithiry.

PIERWSZĄ MASZYNĘ LICZĄCĄ WYNALAZŁ LEONARDO DA VINCI.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Marsyas, CC BY-SA 3.0

Wydobyty z wraku statku główny fragment starożytnego mechanizmu z Antykithiry.

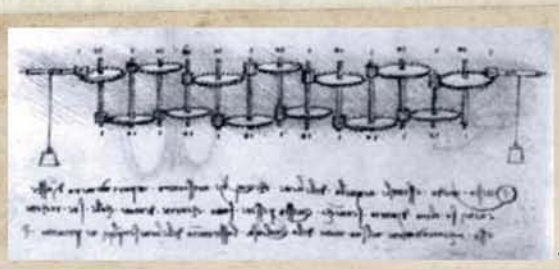
(*) Choć abakus mógł też być np. wyrysowanymi na piasku poziomymi kreskami oraz garścią kamieni. Stąd też podobno wywodzi się jego nazwa, bo „abax" po fenicku oznacza „piasek".

Komputer była kobietą!

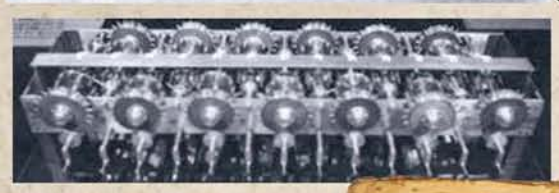
Samo słowo „komputer" jest dość stare (w języku angielskim pojawia się u schyłku XVI wieku) i pochodzi z łaciny: „computare" znaczyło „obliczać". American Heritage Dictionary podaje swoją pierwszą definicję komputera jako „osobę , która oblicza". Początkowo komputerami (albo z polska: „obliczeniowcami") byli bowiem ludzie. Taki tytuł zawodowy nadawano tym, którzy wykonywali powtarzalne obliczenia dla tablic nawigacyjnych, pozycji planet, tabel logarytmicznych itd. Do tej żmudnej pracy zatrudniano głównie kobiety ze zdolnościami matematycznymi. Rzec więc można, że „komputer była kobietą".

W takim znaczeniu wyraz „komputer" funkcjonował mniej więcej do końca lat 30. XX wieku. Dopiero wybuch II wojny światowej i m.in. konieczność opracowywania mnóstwa rozmaitych tabel artyleryjskich dla nowych rodzajów dział zaowocowały stworzeniem maszyn, które miały robić to samo, co ludzie, tylko dużo szybciej i dokładniej. Wtedy to komputerami zaczęto określać właśnie te urządzenia. Ale po raz pierwszy słowo „komputer" w kontekście maszyny liczącej pojawiło się w literaturze naukowej dopiero w 1958 roku! A konkretnie w artykule Johna W. Tukeya „The Teaching of Concrete Mathematics". Co ciekawe, w tymże tekście użyto także po raz pierwszy terminu „software".

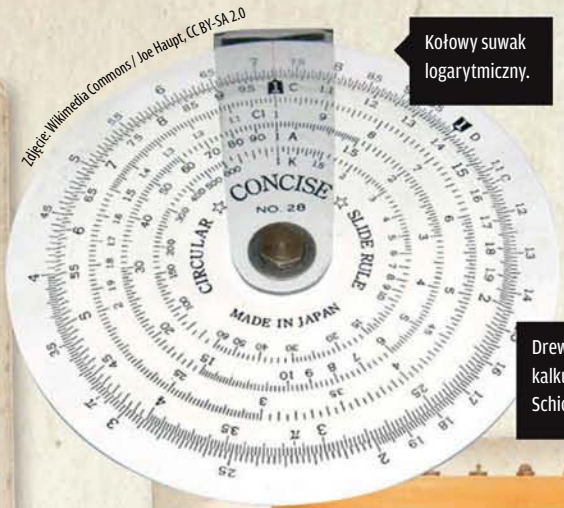
Zdjęcie: Wikimedia Commons / Harvard College Observatory



Mechaniczny kalkulator Leonarda da Vinci w postaci projektu oraz rekonstrukcji.



Zdjęcia: Edukal.net, CC BY-SA 4.0



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Joe Haupt, CC BY-SA 2.0

Kołowy suwak logarytmiczny.

Drewniany kalkulator Schickarda.

Kostki Napiera

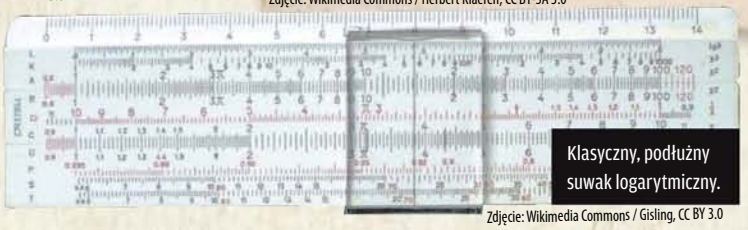
Zdjęcie: Wikimedia Commons / Kim Traynor, CC BY-SA 3.0

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Herbert Klaeren, CC BY-SA 3.0

poruszały kilkoma wskazówkami. Główna przednia tarcza obrazowała ruch Słońca i Księżyca na tle zodiaku, ponadto przyrząd umożliwiał przewidywanie zaćmień, uwzględniał fazy Księżyca itp. Nie wiadomo, kto go wynalazł, autorstwo przypisuje się m.in. Archimedesowi czy starożytnemu astronomowi Hipparchowi. Rozmaite wzmianki w antycznych tekstach sugerują, iż podobnych maszyn musiało być więcej. Przykładowo Cyceron wspominał w swoich pismach, że jego nauczyciel zbudował urządzenie pokazujące ruch Słońca, Księżyca i planet. Niestety wraz z nastaniem wieków ciemnych (po upadku cesarstwa rzymskiego) wiedza i umiejętności starożytnych konstruktorów przepadły. **Przez następne 1500 lat abakus był szczytem ludzkiej technologii obliczeniowej.**

Od Leonarda do suwaka logarytmicznego

Koniec średniowiecza, renesans nauki, czas wielkich odkryć geograficznych, ekspansja Europy na morzach i oceanach świata, rozwijający się handel i sektor usług bankowych, a więc też konieczność precyzyjnej nawigacji (do czego przydawały się rozmaite tabele astronomiczne) i prowadzenia złożonej księgowości sprawiły, że abakusy powoli przestawały wystarczać. Ludzkość potrzebowała wydajniejszych i bardziej złożonych urządzeń, które wspomagałyby rachmistrzów. I tu, oczywiście, musi pojawić się **Leonardo da Vinci. W 1967 odkryto notatki uczonego zawierające szkice mechanicznego kalkulatora**, na ich podstawie skonstruowano zaś działającą replikę narzędzia. Nie wiadomo, czy da Vinci kiedykolwiek zrealizował swój projekt i czy ów kalkulator był wykorzystywany do pracy, ale to włoskiemu geniuszowi należy się tytuł wynalazcy pierwszej mechanicznej maszyny liczącej.



Klasyczny, podłużny suwak logarytmiczny.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Gisling, CC BY 3.0

Niemal sto lat po śmierci Włocha, w 1617 roku, ukazała się książka szkockiego matematyka Johna Napiera, w której znalazł się opis skonstruowanego przez niego prostego przyrządu. Wynalazek ten – nazywany kostkami lub pałeczkami Napiera – usprawniał obliczenia, ponieważ sprowadzał mnożenie liczb do znacznie łatwiejszego dodawania, a dzielenie do odejmowania. Oparty był na pomysłowej wersji tabliczki mnożenia rozpisanej na zestawie pałeczek o przekroju kwadratowym. Chcąc uzyskać wynik działania, trzeba było wybrać właściwe pałeczki, odpowiednio ułożyć je obok siebie, a następnie zsumować lub odjąć widoczne na ich ściankach wartości. Było to pierwsze od czasów abakusa wykorzystywane w praktyce narzędzie ułatwiające rachowanie.

Napierowi zawdzięczamy także coś ważniejszego – odkrycie logarytmów. Około 1622 roku angielski matematyk i duchowny William Oughtred oparł się na dorobku Szkota, tworząc **suwak logarytmiczny. Aż do połowy lat 60. XX wieku żaden szanujący się matematyk czy inżynier nie pojawiał się w pracy bez tego narzędzia!** Do dziś zresztą można kupić zarówno nareczne zegarki z wbudowanym w kopertę okrągłym suwakiem logarytmicznym, jak i klasyczne suwaki „linijkowe".

Pierwsze maszyny liczące

W roku 1623 Wilhelm Schickard, niemiecki matematyk i konstruktor, opracował pierwszą mechaniczną maszynę liczącą. Był to prosty kalkulator, zwany przez wynalazcę „zegarem liczącym", wykorzystujący zasadę działania suwaka

PIERWSZĄ PROGRAMOWALNĄ MASZYNĄ W HISTORII BYŁO... KROSNO TKACKIE.

Źródło: Wikimedia Commons

Arytmometr de Colmara. Pierwszy seryjnie produkowany kalkulator mechaniczny.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Ezrdr

logarytmicznego. **Zbudowana z drewna (włącznie z kołami zębatymi!) maszyna potrafiła wykonywać na liczbach całkowitych cztery podstawowe działania arytmetyczne.** Niestety już rok później spłonęła w pożarze, a Schickard nigdy nie zbudował czegoś podobnego. Tym niemniej w 1960 sporządzono – na podstawie zachowanych szkiców i notatek – działającą rekonstrukcję jego wynalazku.

W okolicach 1645 roku młody Blaise Pascal (tak, ten od prawa Pascala; wynalazł też strzykawkę i prasę hydrauliczną) miał już dość słuchania, jak jego ojciec, poborca podatkowy, narzeka na nawał obowiązków, siedząc nad stosami papierów i żmudnie obliczając należne państwu wpływy. Jako dobry syn postanowił ulżyć rodzicowi w pracy i skonstruował tzw. **pascalinę, czyli prostą maszynę liczącą zdolną do dodawania i odejmowania**. Przez kolejne 10 lat ją udoskonalał.

Replika artymometru Leibniza.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Eremeev, CC BY-SA 4.0

W 1666 roku Samuel Morland, angielski matematyk, polityk, dyplomata, szpieg i wynalazca, skonstruował na własny użytek nietypowy – bo niedecymalny – kalkulator kieszonkowy (!). Umożliwiał szybkie dodawanie i odejmowanie – za pomocą obrotów tarczami w lewo lub prawo – w obrębie skomplikowanego angielskiego systemu walutowego. Wówczas w Wielkiej Brytanii w obiegu znajdowały się bowiem funt (czyli 20 szylingów), gwinea (złota moneta o wartości 21 szylingów), korona (5 szylingów) i półkorona (2 szylingi i 6 pensów). Sam szyling dzielił się zaś na 12 pensów, a każdy pens na 4 farthingi. Jeśli zapłacisz komuś 10 koron za coś, co kosztuje 2 gwinee, 3 szylingi, 4 pensy i 1 farthing, ile reszty powinieneś dostać? Dla Morlanda to już nie był problem.

Kalkulator pieniężny Samuela Morlanda.

Zdjęcie: Wikimedia Commons

W 1674 niemiecki matematyk Gottfried Wilhelm Leibniz ulepszył pascalinę tak, by potrafiła też mnożyć i dzielić oraz wyciągać pierwiastki kwadratowe, operując na maksymalnie ośmiocyfrowych liczbach. To tzw. ława Leibniza. Jak powiedział sam twórca: „Nie godzi się, by wyśmienici ludzie tracili godziny jak niewolnicy na pracę obliczeniową, którą można by spokojnie powierzyć komukolwiek innemu, gdyby używano do tego maszyn". **Leibniz jako pierwszy opisał też binarny system cyfrowy** – bez niego współczesne komputery prawdopodobnie i tak by powstały, ale byłby znacznie mniej wydajne.

Wielki przełom w dziedzinie mechanicznych maszyn liczących nastąpił dopiero w okolicach roku 1820, kiedy to Charles Xavier Thomas de Colmar, francuski przedsiębiorca z branży ubezpieczeniowej, opatentował **arytmometr. Był to pierwszy na świecie produkowany seryjnie(**) mechaniczny kalkulator**, zwany potocznie arytmometrem Thomasa (urządzenie odniosło pewien sukces komercyjny, za co jego twórca otrzymał tytuł szlachecki – stąd „de Colmar" przy nazwisku wynalazcy). Oparta na konstrukcji ławy Leibniza maszyna umożliwiała łatwe wykonywanie czterech podstawowych działań matematycznych. Tego typu urządzenia powszechnie wykorzystywane

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Vogler, CC BY-SA-4.0

Czy wiesz, że...

Pierwszy elektroniczny kalkulator biurowy - i to zbudowany na lampach elektronowych - powstał w 1961 roku. W Polsce takowe cuda techniki, zresztą wierne kopie japońskiego Busicoma, pojawiły się dopiero w połowie lat 70. Wcześniej powszechnie używano abakusów i arytmometrów. Owe „kalkulatory mechaniczne" produkowano seryjnie jeszcze w okolicach 1978 roku, np. model Predom Mesko 3201 będący kopią urządzenia szwedzkiej firmy Facit z lat 60. XX wieku.

(**) W ciągu 65 lat istnienia firmy de Colmara, czyli w latach 1850-1915, powstało 5500 sztuk urządzenia.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Dmm2va7, CC BY 3.0

Programowalne krosno żakardowe...

Zdjęcie: Wikimedia Commons / George H. Williams

...i karty perforowane, które nim sterowały.

były jeszcze we wczesnych latach 70. XX wieku. Sam pamiętam z dzieciństwa, jak ojciec przyniósł coś takiego do domu z biura i uparłem się mu pomagać, tzn. pełniłem funkcję zasilacza, z zapałem kręcąc korbką arytmometru, dzięki czemu ten wykonywał kolejne obliczenia.

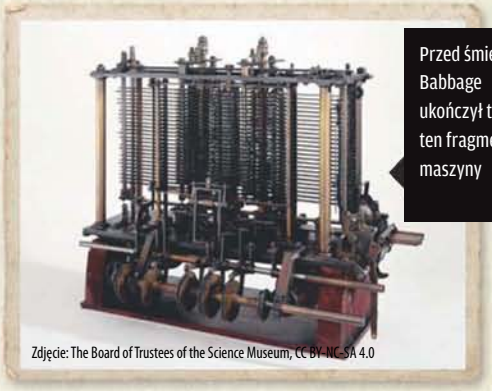
Od krosna do prekomputera

Cofnijmy się teraz na chwilkę do roku 1801. Wtedy to we Francji niejaki Joseph Marie Jacquard wynalazł mechaniczne i programowalne krosno tkackie, zwane w Polsce krosnem żakardowym. **Urządzenie tkało płótno w ustalone wcześniej wzorki, które można było do niego wprowadzić za pomocą – tadam! – kart perforowanych.** Nieważne, że drewnianych – liczyła się zasada działania. Ludzkość uznała, że to świetne rozwiązanie, ale do wykorzystania przy... tworzeniu programowalnych pianin (czyli pianoli) odgrywających melodie zapisane na perforowanych wstęgach papieru (a czasem cienkiej blachy).

Znalazł się jednak człowiek, który stwierdził, że owe karty można też wykorzystać do wprowadzania danych do maszyn liczących. Mowa o matematyku **Charlesie Babbage'u. W 1822 roku zaproponował rządowi Anglii budowę napędzanej parą maszyny liczącej**, zwanej maszyną różnicową. Potrafiłaby robić tylko jedno – obliczać tablice matematyczne dla funkcji wielomianowych, ale za to z dokładnością aż do 20 miejsc po przecinku. Babbage nie był pierwszym, który wpadł na taki pomysł – uprzedził go w 1776 niejaki Johann Helfrich Müller. Z tą różnicą, że Müller tylko teoretyzował, a Babbage ideę zrealizował... a raczej zaczął realizować. Ówczesna technologia okazała się bowiem zbyt prymitywna, by dało się stworzyć odpowiednio precyzyjne mechanizmy, a koszta ich produkcji były na tyle duże, że projekt po kilku latach został porzucony.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Jitze Couperus, CC BY 2.0

Współczesna rekonstrukcja maszyny różnicowej Babbage'a. To działa!



Przed śmiercią Babbage ukończył tylko ten fragment maszyny

Zdjęcie: The Board of Trustees of the Science Museum, CC BY-NC-SA 4.0

Sam Babbage już wcześniej stracił do niego serce, bo w międzyczasie, w okolicach 1835 roku, wpadł na pomysł innego, dużo bardziej złożonego wynalazku – maszyny analitycznej. Tym razem **miała to być w pełni uniwersalna maszyna licząca, którą można by programować do wykonywania dowolnych działań**, a dane i programy wprowadzano by właśnie za pomocą kart perforowanych (w sumie aż trzech różnych rodzajów). W konstrukcji nie zabrakłoby drukarki, plotera do rysowania wykresów i... dzwonka sygnalizującego koniec obliczeń. Maszyna również sama dziurkowałaby dane na kartach. W sumie był to pierwszy prawdziwy komputer w historii ludzkości!

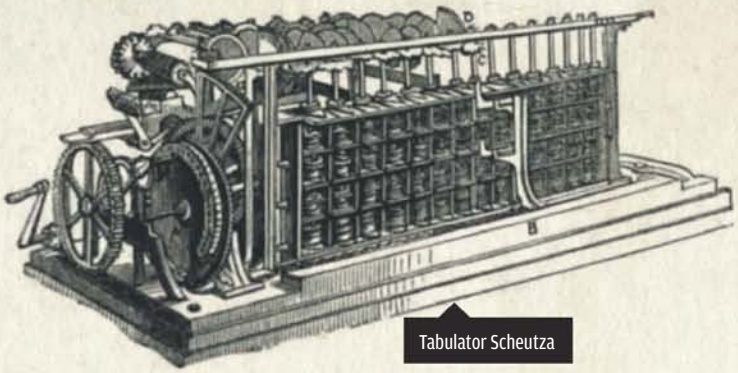
A raczej *byłby* to pierwszy prawdziwy komputer w historii ludzkości. Niestety

Pierwszy program i programistka

Obdarzona wielkim talentem matematycznym niejaka Ada Lovelace (a raczej Augusta Ada King, hrabina Lovelace), córka słynnego poety George'a Byrona, była zafascynowana maszyną analityczną Charlesa Babbage'a. Tłumacząc z włoskiego artykuł poświęcony temu urządzeniu, w swych komentarzach zwróciła uwagę na to, że maszyna ta mogłaby przetwarzać praktycznie dowolne dane (nie tylko cyfry, ale też słowa, dźwięki/nuty czy obrazy) w każdy ustalony przez człowieka sposób. Tym samym po raz pierwszy przedstawiła ludziom ideę czegoś, co dzisiaj nazywamy komputerem. A w jednym z załączników – pokazującym, jak wynalazek Babbage'a mógłby generować tzw. liczby Bernoulliego – zamieściła obszerny diagram z sekwencjami ponumerowanych i opatrzonych komentarzami instrukcji, dzięki którym maszyna wykonałaby zlecone zadanie. Zdaniem fachowców był to pierwszy na świecie kompletny program komputerowy. Można w nim wyróżnić takie elementy jak wykonujące powtarzające się ciągi działań podprogramy, do których da się powracać z poziomu programu głównego, oraz zagnieżdżone w nich pętle rekurencyjne. Tak jest, pierwszy program komputerowy powstał dużo wcześniej niż pierwszy komputer.

Zdjęcie: Wikimedia Commons

Grafika: Wikimedia Commons / Charles Brooke



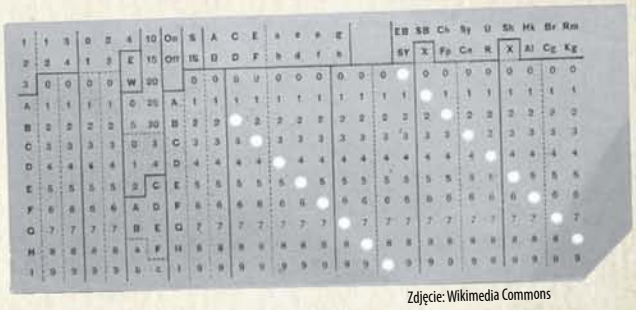
Tabulator Scheutza

ani rząd, który utopił w poprzednim projekcie Babbage'a pieniądze (za tę samą kwotę można było zbudować dwie fregaty!), ani prywatni inwestorzy nie palili się, by przeznaczyć swe fundusze na ten cud techniki. Poniekąd słusznie, gdyż projekt maszyny okazał się po prostu zbyt skomplikowany – nie dało się jej wówczas skonstruować tak, aby pracowała z odpowiednią precyzją. W efekcie **pozostała na zawsze tylko zapisaną na papierze ideą, która wyprzedziła swe czasy o jakieś 100 lat**. (Entuzjaści starych komputerów stworzyli działającą replikę maszyny, dowodząc słuszności teoretycznych założeń Babbage'a).

W 1843 roku Szwed Pehr George Scheutz, zainspirowany informacjami o wynalazkach Babbage'a, zaczął budować wraz z synem maszynę różnicową opartą na schematach angielskiego naukowca. Prace nad urządzeniem – nazwanym tabulatorem – zakończono w 1853.

Tabulator mógł przetwarzać liczby 15-cyfrowe i obliczać wielomiany. Odnotowano, że obliczył tablice logarytmów liczb od 1 do 10 000 w ciągu ok. 80 godzin, czyli mniej więcej 100 razy szybciej niż zrobiłby to wykwalifikowany człowiek, a do tego całkowicie bezbłędnie. Maszyna zdobyła złoty medal na wystawie w Paryżu w 1855 roku. Konstruktorzy sprzedali ją Obserwatorium Dudleya w Albany (stan Nowy Jork), które wykorzystało wynalazek do obliczenia orbity Marsa. Tabulator działał w placówce przez 10 lat i do dzisiaj można go oglądać w Muzeum Nauki w Londynie. Twórcy zaoferowali też urządzenie Francji, ale tamtejsi decydenci odrzucili propozycję zakupu, argumentując, że „nie wierzą w maszyny do liczenia".

Karta perforowana wykorzystywana w tabulatorze Holleritha.



Zdjęcie: Wikimedia Commons

PIERWSZY PROGRAM KOMPUTEROWY JEST STARSZY OD PIERWSZEGO KOMPUTERA.

Za **pierwszy działający komputer analogowy uważa się jednak maszynę wynalezioną w 1872 roku przez sir Williama Thomsona** (znacie go raczej jako późniejszego lorda Kelvina). Używała ona systemu kół pasowych oraz drutów do obliczania przewidywanych poziomów pływów dla danego okresu w określonym miejscu. Została bardzo ciepło przyjęta przez brytyjską admiralicję, jako że znacząco ułatwiała nawigację przybrzeżną.

Analogowy komputer Thomsona (lorda Kelvina) był z powodzeniem używany przez brytyjską admiralicję.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / William M. Connolley, CC BY-SA 3.0

Kolejny ważny krok w ewolucji komputerów wykonano w 1885 roku, gdy niejaki Herman Hollerith wynalazł urządzenie (Hollerith's Tabulating Machine), które wykorzystywało karty perforowane do przetwarzania informacji statystycznych. Zaledwie pięć lat później jego udoskonalone dzieło „przetrawiło" dane spisu powszechnego w USA w zaledwie kilkanaście tygodni, oszczędzając rządowi paru lat oczekiwań na wyniki i ok. 5 mln ówczesnych

Tabulator Holleritha

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Adam Schuster, CC BY 2.0

Czy wiesz, że...

Herman Hollerith nie tylko opracował praktycznie niezmienne przez kilka kolejnych dekad papierowe karty perforowane oraz metodę ich odczytu za pomocą elektromagnesów, ale też założył w 1896 firmę TCM produkującą maszyny analityczne. Na te zresztą był całkiem spory popyt ze stron rozmaitych rządów, ale też np. towarzystw ubezpieczeniowych. W 1911 roku TCM – nienależąca już do Holleritha, który sprzedał ją z wielkim zyskiem – połączyła się z paroma konkurencyjnymi firmami, tworząc trust Computing-Tabulating-Recording Company. W 1924 spółka zmieniła zaś nazwę na International Business Machines. Czyli IBM.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / University of Cambridge, CC BY 2.0

Analizator różnicowy Busha

Zdjęcie: Wikimedia Commons

Vannevar Bush - pierwszy od lewej. Widać podobieństwo do późniejszych prezydentów USA.

Komputer analogowy

Dość powszechnym błędem jest założenie, że komputer analogowy to komputer zbudowany bez wykorzystania jakichkolwiek części elektronicznych. Tymczasem przez to pojęcie rozumieć należy coś zupełnie innego - dowolny komputer przetwarzający sygnał analogowy, zwany też ciągłym (jego przeciwieństwem jest sygnał skwantowany, określany również dyskretnym). Sygnał analogowy można przekształcać na skwantowany, stosując przetworniki analogowo-cyfrowe umożliwiające zastąpienie wartości zmieniających się płynnie wartościami zmieniającymi się skokowo w odpowiedniej skali odwzorowania (to tzw. próbkowanie). W ten właśnie sposób przetwarza się np. muzykę (sygnał analogowy!) na jej cyfrowy zapis. I odwrotnie - gdy np. słuchacie jakiegoś utworu z telefonu, sygnał kwantowy jest przekształcany przez przetwornik cyfrowo-analogowy na wersję analogową.

Komputery analogowe produkowano aż do przełomu lat 60. i 70. Czasem były bowiem, w specyficznych zastosowaniach, szybsze od ówczesnych komputerów cyfrowych, a do tego dużo tańsze. Doskonale sprawdzały się np. przy rozwiązywaniu równań różniczkowych i symulacji procesów.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / USAF

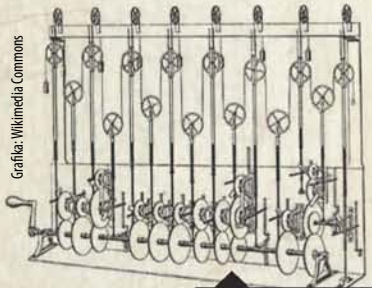
Bojowe analogi

Podczas II wojny światowej wojsko powszechnie korzystało z komputerów analogowych. Służyły jako celowniki bombowe (obliczały tor lotu bomb, uwzględniając wysokość samolotu, jego szybkość, ciśnienie powietrza, kierunek i szybkość wiatru, siłę Coriolisa itd.) oraz jako systemy kontroli ognia na statkach wojennych (przeliczniki artyleryjskie). Pierwszy taki specjalizowany komputer, zwany zegarem Argo, skonstruował w 1912 brytyjski inżynier Arthur Pollen. Urządzenie było używane przez cesarską marynarkę wojenną Rosji podczas I wojny światowej. Analogowe komputery wykorzystywano także do łamania wrogich szyfrów. (Na zdjęciu obok widziecie analogowy komputer w roli celownika bombowego).

dolarów (czyli ze 150 mln w przeliczeniu na dzisiejsze realia), jakie należało przeznaczyć na pensję dla zatrudnionych do tej pracy rachmistrzów.

Analogi

W roku 1927 Vannevar Bush (tak, z tych prezydenckich Bushów), amerykański naukowiec, inżynier i polityk, zaprojektował komputer analogowy, który mógł wykonywać proste działania. Intergraf, bo tak ochrzczono wynalazek, został następnie skonstruowany przez jednego ze studentów Busha. Ten ostatni zaś w 1930 sam stworzył rozbudowaną wersję urządzenia, zwaną analizatorem różniczkowym. **Analizator rozwiązywał równania różnicowe z aż 18 niezależnymi zmiennymi!** Tempo jego pracy zależało od stopnia złożoności zadania, ale sprawdzono doświadczalnie, że potrafił uporać się z 25 najbardziej skomplikowanymi równaniami w czasie zaledwie kilku minut. Maszynę można było w miarę potrzeb rozbudowywać, dołączając kolejne moduły.



Grafika: Wikimedia Commons

Schemat „komputera pływowego" Lorda Kelvina.

Dziś analizator różniczkowy zdaje się urządzeniem mocno archaicznym, bo składał się m.in. z wielokrążków i pasów transmisyjnych, integratorów mechanicznych (przyrządów do pomiaru pól figur płaskich), kół zębatych oraz wałków i przekładni zębatych do mierzenia odległości. A wszystko to napędzane było paroma silnikami elektrycznymi. W roku 1935 Bush udoskonalił go, zastępując sporo części mechanicznych ich elektro-mechanicznymi odpowiednikami. Maszyna – w jej najbardziej rozbudowanej konfiguracji – zawierała w efekcie tysiące przekaźników elektrycznych i 2000 lamp próżniowych, a łączna długość wykorzystanego w niej okablowania wynosiła ok. 360 km. Molocha napędzało aż 150 silniczków elektrycznych, **całość zaś zajmowała duże pomieszczenie i ważyła... 100 ton**.

Komputery cyfrowe

Angielski matematyk Alan Turing w 1936 roku opisał tzw. uniwersalną maszynę, znaną później jako maszyna Turinga. Swoją abstrakcyjną koncepcję zaprezentował w słynnym artykule „On Computable Numbers, with an Application to the Entscheidungsproblem". Zdefiniował w nim założenia konstrukcyjne urządzenia zdolnego do obliczania wszystkiego, co jest obliczalne, za pomocą wprowadzanych do niego algorytmów. De facto **Turing opracował wtedy teoretyczny model współczesnego komputera!**

Niewiele lat później taki komputer faktycznie powstał. Ale o tym, kto i po co go stworzył, opowiem wam w kolejnym numerze Retro. Uwierzcie mi, to będzie naprawdę ciekawa historia!

sklep.cdaction.pl

Szukasz archiwalnych wydań Retro?
Zalałeś kawą ulubiony numer CD-Action?
Chciałbyś kupić Retro i CD-Action bez wychodzenia z domu?

- ARCHIWALNE I NOWE NUMERY CD-ACTION ORAZ RETRO
- OKAZJE I PROMOCJE
- GADŻETY
- EWYDANIA
- PRENUMERATA

SECRET SERVICE

O DWÓCH TAKICH, CO ZROBILI KULTOWE PISMO

Marek „Avok" Czajor

Wiosna 1992 roku. Marcin „Martinez" Przasnyski i Waldemar „Pegaz Ass" Nowak pracują właśnie nad dziewiątym numerem Top Secretu. Tworzą go za pomocą nowej, szybkiej i rewolucyjnej jak na ówczesne standardy metody fotoskładu pozwalającej zaoszczędzić czas i pieniądze. Liczą na uznanie i premię. A dostają ochrzan.

Premierowe wydanie magazynu.

Jeśli idzie o technikę składu, na początku lat 90. część wydawnictw i redakcji, nawet komputerowych, wciąż tkwiła gdzieś w czasach skonstruowanego w 1884 roku linotypu. Nie inaczej wyglądało to w Top Secrecie. Jak wspominał Pegaz Ass, cięcie wydrukowanych – albo napisanych na maszynie – tekstów, listingów i zdjęć nożyczkami, ręczne układanie i wklejanie na makietę to było ówczesne DTP. Kolejny etap prac stanowiły kursy do drukarni, w której przepisywano zawartość makiet (oczywiście z błędami), naświetlano klisze i robiono odbitki. Całość wracała do redakcji, gdzie wspomniane odbitki przekazywano do korekty, po czym ponownie zawożono do drukarni. I tak nieraz po kilka razy. A efekt końcowy i tak bywał niezadowalający. Ci z was, którym „nie wchodziły" przepisywane listingi z Bajtka, teraz już wiedzą dlaczego.

Martinez i Pegaz Ass pragnęli to zmienić. Przy wykorzystaniu dwóch komputerów, pakietu Ventura i programu CorelDRAW samodzielnie złożyli dziewiąty numer Top Secretu i wygenerowali gotowe do druku klisze. Wystarczyło zawieźć je do drukarni i voilà! Pojawił się tylko mały problem: nie uzgodnili swoich działań z wydawnictwem. – *Marcin chciał robić pewne rzeczy dużo szybciej, agresywniej, dynamiczniej. Prezes spółdzielni i parę osób, które brały udział w zarządzaniu, woleliby raczej wolniej i spokojniej, tak żeby to było bardziej pod kontrolą* – mówi Marcin „Borek" Borkowski. Spodziewali się pochwał, a wywołali sporą aferę. Tak potraktowani dwaj reformatorzy **opuścili Spółdzielnię Wydawniczą „Bajtek" i postanowili rozpocząć pracę na własny rachunek**.

Sekretne przygotowania

Zanim jeszcze powstał pomysł na Secret Service, Pegaz z Martinezem wynajęli mieszkanie w bloku na warszawskich Siekierkach i zawiązali spółkę. Wykorzystując świeżo opanowaną technikę fotoskładu, realizowali zlecenia na wi-

Kombat Korner - rubryka Gulasha.

Czy wiesz, że...

W drugiej połowie 1994 roku dodrukowano kilkaset egzemplarzy pierwszego numeru Secret Service'u dla tych czytelników, którzy pismo zamówili, ale finalnie nie otrzymali z powodu wyczerpania nakładu. W nagrodę dostali wyjątkowe czarno-białe wydanie z autografami założycieli „Sikreta" i unikalnym numerem seryjnym. Dziś to niezwykle rzadko spotykany rarytas dla kolekcjonerów.

Tak wyglądały początki „Sikreta"...

zytówki, książki, publikacje naukowe itp. Niekiedy zamówienia były dość egzotyczne: – *Robiłem różne dziwne rzeczy* – wspomina Waldek – *łącznie z jakimiś kłoskami na „żytnią".* Jednocześnie dojrzewała w nich myśl o własnym piśmie o grach. Po części ze złości na dawnego pracodawcę, po części z przekonania, że mogą zaoferować coś znacznie lepszego od konkurencji. Na temat poziomu Top Secretu, przejętego przez Borka, Martinez wypowiada się bez ogródek: – *Wielki happening przy okazji zapełniania stron przez garstkę ludzi, którzy na grach się słabo znali. Potem powoli się poprawiało, ale przez długi czas wartość informacyjna TS-a była bliska zeru.*

wspomagali ich byli koledzy z Top Secretu, którzy również opuścili redakcję, m.in. Andrzej G. „Junior" Baciński Jr, Lech „Doc" Kalwas, Andrzej „Andreas Kissel" Kisiel czy Piotr „Master" Kos. **Pomysł na szatę graficzną z dominującym kolorem czerwonym Pegaz Ass zaczerpnął z jednego ze starych niemieckich magazynów komputerowych, tytuł zaproponował zaś... tata Martineza.** – *Ojciec był naukowcem, doktorem chemii fizycznej, domorosłym filozofem i chodzącym mózgiem. Czasem przenosił się ze swojego wirtualu do realu i miewał przebłyski. (...) wtedy właśnie powietrze zgęstniało, strzeliła błyskawica i jak medium wypowiedział nazwę Secret Service* – wspomina Marcin. To pewnie ta błyskawica stała się nierozerwalnym elementem winiety czasopisma...

U SZCZYTU POTĘGI NAKŁAD PISMA SIĘGAŁ 170 TYS. EGZEMPLARZY.

Wspólnicy rozpoczęli zatem pracę nad nowym tytułem. Marcin objął stanowisko redaktora naczelnego i zajął się warstwą merytoryczną, a Waldek, jego zastępca, grafiką. O teksty nie musieli się martwić,

Ale numer!

16 marca 1993, rok po tym, jak Martinez i Pegaz Ass opuścili Top Secret, w kioskach pojawił się pierwszy numer Secret Service'u. Pismo przyciągało wzrok przeciętą niebieskim zygzakiem czerwoną okładką, która stała się jego znakiem rozpoznawczym. **Na początkowo skromnych 36 stronach znalazło się miejsce na opisy 26 gier na komputery 8- i 16-bitowe oraz na pierwsze stałe rubryki:** Rzut Okiem, Przecieki, Tips & Tricks i Top Ten. Szata graficzna magazynu wabiła atrakcyjną nowoczesną formą, intensywnie kolorowymi stronami i dużą liczbą zdjęć. Secret Service wyglądał po prostu świetnie na tle ówczesnej konkurencji straszącej archaicznym layoutem (Top Secret) lub tkwiącej jeszcze w epoce czarno-białej (Computer Studio, Świat Gier Komputerowych). Nie szokował wprawdzie objętością, był za to tańszy od rywali (14 500 zł).

Alleluja i do przodu!

Magazyn sprzedawał się jak świeże bułeczki, a to przekładało się na jego rozwój: w kolejnym roku niemal

Wydanie z dołączoną dyskietką.

Dział Gry & Konsole TV wyewoluował później w magazyn Neo.

Od prawie trzech lat spotykamy się co miesiąc, co miesiąc produkujemy dla was po kilkadziesiąt tipsów, savegamerów itp. Co miesiąc też otrzymujemy od was stosy super rysunków i komiksów, których nie jesteśmy w stanie wydrukować w KGB. Od 30 numerów uzbierało się tego i innego materiału tak bardzo dużo, że właściwie nie sposób już się w tym połapać... ...dlatego chcąc ułatwić życie prawdziwym zakapiorom gierkowym stworzyliśmy

KOMPENDIUM WIEDZY

jest to książka w solidnej oprawie, ok. 350 stron zapisanych maczkiem, przeplatanych odjazdowymi rysunkami — Tipsy z 30 numerów + nowe niepublikowane, SaveGamer + kurs savegamerowania + przykłady, spis wszystkich opisów i helpów z odsyłaczami, ranking najlepszych gier mijającego roku, wybór z Super Superów wszechczasów, odtajnienie autorów opisów — zdjęcia i informacje, super bonus: lista nazwisk wszystkich naszych kochanych czytelników, którzy kiedykolwiek do nas napisali i się podpisali, i wiele, wiele innych różności.

Dystrybucję będzie prowadzić wydawnictwo ProScript oraz kilka wyznaczonych firm. Książka nie będzie dostępna w księgarniach ani kioskach. Nakład ograniczony będzie dostosowany do wielkości zamówień. Składając zamówienie do 24 grudnia gwarantujesz sobie otrzymanie KOMPENDIUM WIEDZY w styczniu i otrzymanie super ceny.

Co za cena: 9,90 zł za 350 stron

na wasz ukochany temat — gry.

Zamówienia prosimy przysyłać wyłącznie na kartach pocztowych pod adresem: ProScript, 00-940 Warszawa, ul. Wrenia 35/37

Dołączone płyty CD nie były mocną stroną Secret Service'u. Zamieszczono w sumie 10 pełnych wersji gier. Tu wydanie 12/95 (30).

podwojono jego objętość, dodano nowe rubryki, poszerzono grono autorów. „Sikret" jako pierwsze pismo o grach osiągnął magiczną granicę 100 stron (w połowie 1996 roku). Konkurencji do setki w analogicznym okresie sporo brakowało. Porównajmy: Gry Komputerowe – 48 stron, Top Secret – 68 stron, Świat Gier Komputerowych – 80 stron, Gambler – 84 strony i debiutujące CD-Action – 58 stron. Ogromny popyt sprawiał, że początkowy nakład 102 000 egzemplarzy systematycznie zwiększano. Oprócz sprzedaży kioskowej promowano prenumeratę, a zwroty sprzedawano w ramach archiwaliów. Największy nakład – wynoszący 170 000 kopii – osiągnięto w 1997 roku.

Ludzie z Secret Service'u jako pierwsi zaczęli jeździć na zagraniczne targi branżowe ECTS (Londyn) i E3 (Los Angeles). Na łamach pisma pojawiały się więc wielostronicowe relacje: wiarygodne, bo „z pierwszej ręki", ozdobione **zdjęciami przedstawiającymi redaktorów z czołowymi postaciami show-biznesu, znanymi aktorami i pięknymi hostessami. Wielki świat.** Co więcej, SS jako pierwszy polski magazyn o grach (i bodaj jedyny) dołączał dyskietki z demami gier. Szkoda, że te wydania przeznaczone były tylko dla prenumeratorów.

Od Spectrum do „Czarodziejki z Księżyca"

Mimo że w pierwszej połowie lat 90. ośmiobitowce były już praktycznie martwe, Secret Service wspierał ich właścicieli i opisywał na nie gry tak długo, jak się tylko dało (w dużej mierze dzięki polskim wydawcom: LK Avalon, ASF czy Mirage'owi). Po jakimś czasie ta sama sytuacja dotknęła 16-bitowe Amigę i Atari ST. **Odchodzące platformy godnie zestarzały się w „Sikrecie", zanikając stopniowo i ustępując miejsca pecetom.** Pustkę po nich wypełniły wkrótce konsole, które najpierw nieśmiało, głównie w tekstach w Kombat Kornerze, zaczęły pojawiać się na łamach pisma. W styczniu 1996 roku już oficjalnie zadebiutowały i w pewnym momencie opanowały znaczną część SS-a w ramach działu prowadzonego przez Marcina Góreckiego, czyli Gulasha.

Czy wiesz, że...

Wśród kolekcjonerów krąży plotka, że część nakładu Secret Service'u nr 96 (12/2001) została wydrukowana, a następnie w wyniku decyzji o zamknięciu pisma zniszczona. Ponoć pewną liczbę egzemplarzy uratowano i są one dziś białymi krukami. Za prawdziwością tej legendy przemawia fakt, że reaktywowany w 2014 roku „Sikret" miał numer 97, a nie 96. Na rynku od czasu do czasu pojawiają się informacje o tym, że ktoś posiada „brakujące" wydanie, prezentowana jest nawet okładka. Sęk w tym, że ujawniono ją jeszcze w 2001 roku, kiedy redakcja SS przygotowywała zapowiedź grudniowego numeru.

Manga Room - rubryka o mandze i anime.

Okładka z Usagi z „Czarodziejki z Księżyca".

KGB News - „bardzo tani specjalny dodatek".

Pismo pęczniało i cieszyło się poczytnością nie tylko dzięki działom dotyczącym elektronicznej rozrywki, ale też kącikom mniej grom pokrewnym, poświęconym np. Gwiezdnym Wojnom, serialowi „Z Archiwum X", historii wojskowości czy mandze. Szczególnie ten ostatni, zatytułowany Manga Room, zyskał ogromną rzeszę fanów. Orędownikiem japońskich komiksów w „Sikrecie" był Pegaz Ass, sceptykami – Martinez i większość redakcji. Czasami dochodziło na tym tle do spięć, np. gdy okazało się, że na okładce magazynu ma pojawić się tytułowa bohaterka „Czarodziejki z Księżyca". I cóż, pojawiła się (nr 1/96).

Supery, bajery i KGB

W epoce bez internetu Secret Service postawił na intensywny listowny kontakt z odbiorcami. **Powstał szereg rubryk stanowiących platformę komunikacji/interakcji z fanami.** W Przeciekach odpowiadano na listy, w Superach obśmiewano grafomanię z nadsyłanych wiadomości (acz w sympatyczny sposób), a w KGB News prezentowano twórczość czytelników.

LUDZIE Z SECRET SERVICE'U JAKO PIERWSI ZACZĘLI JEŹDZIĆ NA TARGI ECTS (LONDYN) I E3 (LOS ANGELES).

Do redakcji, szczególnie z myślą o ostatniej z wymienionych rubryk, przechodziły tysiące listów. – (KGB News – dop. red.) *powstało z potrzeby czasów. Dysponowaliśmy ogromną ilością tekstów pisanych przez bardzo utalentowanych autorów, które się nie mieściły w normalnej formule „Sikreta" (...). Powstała potrzeba ilustrowania tych długich tekstów*

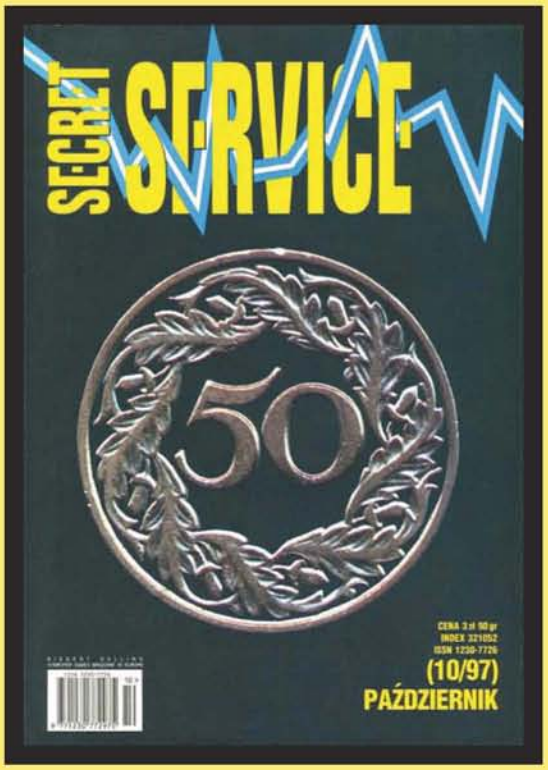
Pierwszy „satelita" SS-a - Animegaido.

(...) i ludzie zaczęli przesyłać rysunki. Przychodziły ich setki w każdym tygodniu, byłem nimi zasypywany – wspomina Pegaz Ass. – *Były niesamowite, jedne lepsze, inne gorsze, (...) niektóre w ogóle nienadające się do publikacji z uwagi na obsceniczność. I dzięki właśnie tym pracom udało się wychwycić (...) paru bardzo utalentowanych ludzi.* ***W ten sposób w druku pojawił się pierwszy rysunek Śledzia.***

Wiek złoty

Pierwsze trzy-cztery lata to okres nieustannego rozwoju pisma. Ogromny nakład, liczna redakcja, duża objętość, nowe działy, obecność na targach i imprezach branżowych – SS był wtedy bezapelacyjnym liderem. Na krajowych eventach (Infosystem, Gambleriada) stoiska „sikretowców" tak oblegano, że czasami ich konstrukcja nie wytrzymywała. – *To był po prostu inny poziom zaawansowania. Kiedy* (nadeszła – dop. red.) *reszta wydawnictw, to smród po naszych gumach już opadł, nie było nawet czego ścigać* – pyszni się Waldek. W 1996 roku na okładce pisma pojawił się dumny napis: „Biggest Selling Computer Games Magazine in Europe"(*). – *Obserwowałem, jak Secret Service zmienia się z przedsięwzięcia paru kumpli w profesjonalny magazyn* – mówi Adrian Chmielarz. – *Pamiętam jedną z moich ostatnich wizyt w ich redakcji (...). Dorobili się własnych asystentek, sekretarek.* ***Pamiętałem, jak uderzyło mnie to, że to już nie jest amatorka, radosna twórczość, tylko poważny biznes.***

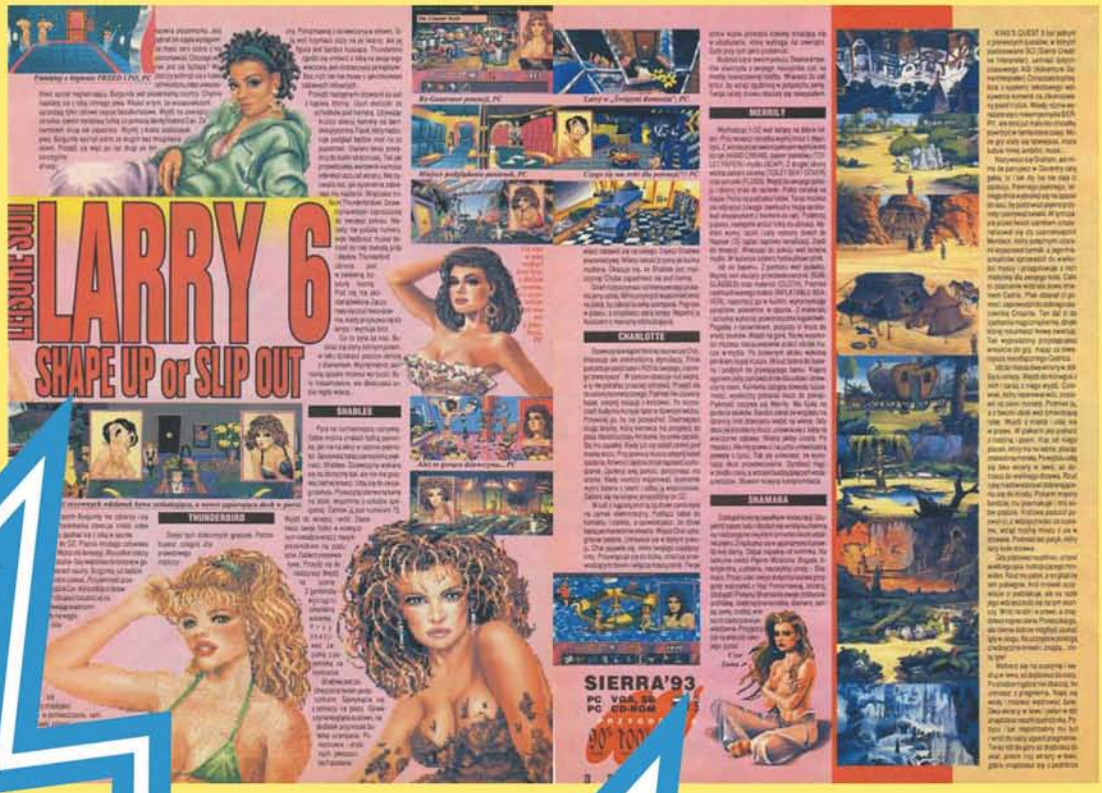
(Niemal) jedyna nieczerwona okładka w dziejach „Sikreta" - numer jubileuszowy.



Aby utrzymać rozrastające się pismo w ryzach, wprowadzano zmiany i profesjonalizowano się w różnych aspektach działania. Nie wszystkim jednak ta ewolucja się podobała. Piotr „Micz" Mańkowski wspomina: – *Dokładnie teraz przypomniałem sobie, co było jednym z powodów, dla których chciałem w trymiga uciekać z ulicy Białej. Tym czymś, a właściwie kimś, był sekretarz redakcji w SS. Wcześniej nie było tam takowej posady. Pod sam koniec 1996 roku pojawił się nowy człowiek i zaczął mnie uczyć, jak się powinno pisać recenzje, bo te były jego zdaniem niedopracowane, a wręcz słabe.*

Zgrzyty i rysy

W 1997 roku ośmiu kluczowych redaktorów z Jackiem „Userem Jamą" Marczewskim i wspomnianym Piotrem Mańkowskim na czele opuściło „Sikreta" i przeniosło się do konkurencji, by pracować nad nowym tytułem growym – Resetem. I choć część z nich po jakimś czasie wróci-



Secret Service 1/94. Kolorowe recenzje ociekające dużą ilością grafiki były wizytówką pisma.

(*) Dopisek Smugglera: Potem „Europe" zamieniono na „Poland".

KĄCIK GRZYBA

ZX Spectrum

Tytuł tego artykułu, jak zapewne wie starsza część Czytelników, stanowi „przezwisko" jednego z bardziej popularnych komputerów 8-bitowych pierwszej połowy lat 80., znanego lepiej pod nazwą ZX Spectrum. A zaczęło się od człowieka o nazwisku Sinclair...

„To był prawdziwy mikrokomputer, potem wszystko było już tylko większe i większe"

Z80 (ver. 3.02) – Shareware

Emulacja

Stan obecny

zx32 (ver. 1.02) – Freeware

• AticAtac • Pacman • International Karate • Knight Lore • Moon Cresta • BombJack • Commando

kultowe gry na Spectrum

110 KGB

SECRET SERVICE: 00-800 Warszawa 68

skr. poczt. 21, tel. (0 22) 620-20-44 w. 385

KGB 111

Secret Service 11/01. Zmiana szaty graficznej i nowe działy nie uratowały „Sikreta".

ła na stare śmieci, był to **pierwszy poważny sygnał, że w dobrze naoliwionej maszynie, jaką jest Secret Service, zaczyna się coś psuć**.

Kolejne rysy na SS-owym monolicie pojawiły się w tym samym roku i były efektem tworzenia „satelickich" czasopism. W krótkim czasie **powstały bowiem dwa nowe magazyny: Animegaido dla miłośników mangi i anime oraz Neo dla fanów konsol**. Oczywiście nowe tytuły nie są niczym złym – gdy odpowiadają na zapotrzebowanie rynku, a do tego wydawca odpowiednio je przygotowuje i wspiera.

A jak wyglądało tutaj owo wsparcie? – *Przez pewien czas byłam sekretarzem redakcji w Animegaido (...)* – mówi Aleksandra „Krupik" Cwalina. – *Pamiętam, że było to dość śmieszne, bo cała redakcja składała się praktycznie tylko ze mnie i ludzi piszących z zewnątrz. (...) gdy zaczęły się opóźnienia w składzie, postanowiłam nauczyć się Quarka* (programu do DTP – dop. red.). *Mimo iż było to trudne, opanowałam go na takim poziomie, że mogłam sama robić layout (sic!).* Jedna osoba tworzyła pismo i jeszcze musiała się nauczyć składu!

W przypadku drugiego magazynu było bardzo podobnie. Gulash opowiada: – *(...) Neo powstawało poza pomieszczeniami redakcyjnymi, na naszych prywatnych konsolach i komputerach. Tworzył je własnym wysiłkiem zespół osób, które uznały, że czas skończyć z fikcją (farsą?) i zacząć pracować na własny rachunek.* W obu przypadkach czuć efekt zaniedbań i braku wsparcia ze strony wydawcy – ProScriptu, czyli duetu Waldka i Marcina.

Zmiana tytułu prawie niezauważalna, ale jednak! New S Service nr 05/99.

Skutki? Animegaido upadło w kwietniu 1998 roku z zaledwie pięcioma numerami na koncie, a miesiąc później Gulash zrobił ostatnie, szóste wydanie Neo, po czym założył własne pismo Neo Plus.

Kwasy i tarcia

Może nie przyczyną, ale tłem powyższych niepowodzeń był **coraz bardziej odczuwalny dla redakcji konflikt między założycielami Secret Service'u**. Przyczyny? Tak na 100% do dzisiaj nie wiadomo, bo sami zainteresowani są niezwykle powściągliwi w słowach. Waldek Nowak unika konkretów: – *To nie jest prosta rzecz, bo to był po prostu proces, który bardzo długo trwał.* Marcin Przasnyski zdradza niewiele więcej: – *Ja nie miałem wtedy pomysłu, przekonania, aby wymyślać SS na nowo. Na rynku wyprzedziło go CD-Action, a ja chciałem szukać wyzwań gdzie indziej. Pięć lat w jednym miejscu czasem wystarczy. (...) Z mojego punktu widzenia poszło raczej o zasady.* Sytuacji nie rozumieli pozostali członkowie zespołu: – *Ja do dzisiaj nie wiem, co się wydarzyło (...)*

– wspomina Dariusz „Berger" Góralski, autor cyklu „Moje boje, czyli Bergera historia wojskowości". – *My jako redaktorzy byliśmy przerażeni, bo to jakby na kozetce umierała matka, a my nie wiemy, co się dzieje, czy może podać jej pigułkę, czy może lewatywkę zrobić.*

Prawdopodobnie główną kością niezgody stała się wizja przyszłości magazynu. Na horyzoncie pojawił się zagraniczny inwestor, który chciał zaangażować się w „Sikreta", ale na tym gruncie wspólnicy nie mogli dojść do porozumienia. Po tym, co się później stało, nietrudno się domyślić, kto był za, a kto przeciw. Latem 1998 roku z pisma odszedł Martinez i niebawem zatrudnił się w Axel Springer Polska, a tuż potem Pegaz Ass zaczął zamieszczać w Secret Servisie teksty wieszczące odparcie najazdu niemieckiego na czasopismo.

Umarł król, niech żyje królowa?

Przed odejściem Marcin Przasnyski namaścił na swoje miejsce Aleksandrę „Krupika" Cwalinę – lojalną, dobrze piszącą, terminową współpracowniczkę. – (Gdy nastąpił rozłam w redakcji – dop. red.) *wszyscy opowiedzieli się po którejś ze stron i zrobiło się niemiło* – mówi Krupik. – *(...) Ja stałam za Martinezem. Wiele mnie nauczył o dziennikarstwie i pisaniu, zrobił mnie też redaktor naczelną SS-a i był moim takim pierwszym mentorem w życiu. Bardzo starałam się go nie zawieść, choć nie było to łatwe.* **Część ekipy po latach szefowania Marcina miała problem z zaakceptowaniem Oli**, stąd wspomniane trudności w prowadzeniu magazynu.

Inną sprawą była współpraca z Pegazem, która też nie układała się najlepiej: – *Waldek jest osobą bardzo zdolną, perfekcjonistą. Non stop by pismo szlifował (...). Jak już jest wydrukowane, to on jeszcze by coś zmieniał. Ale tak się nie dało. Niby on był tylko głównym grafikiem SS-a, ale też był jego współwłaścicielem. Jako redaktor naczelna byłam między młotem a kowadłem.* Po zrobieniu dwóch numerów Krupik nie wytrzymała, zrezygnowała i odeszła z „Sikreta", na pożegnanie rzucając ponoć w Pegaza komórką (acz dziś stanowczo temu zaprzecza). Na stanowisku zastąpił ją Emil „Emilus" Leszczyński, weteran z Top Secretu i współtwórca słynnego programu telewizyjnego Escape.

Ostatni numer magazynu do czasu chwilowej reaktywacji.

Równia pochyła

Od tego momentu zaczął się mniej chlubny okres w historii Secret Service'u. Okres naznaczony nie tylko wewnętrznymi tarciami, ale przede wszystkim konfliktami zewnętrznymi, a nawet procesami sądowymi. Najpierw w 1999 doszło do zamieszania z „sikretowym" Kompendium 4, którego premiera została zaburzona przez bardzo podobne wydawnictwo Martineza wypuszczone w tym samym okresie. Marcin zdaniem Waldka miał się posłużyć listą prenumeratorów SS-a, żeby sprzedać swoje kompendium(**). Niedługo potem między byłymi wspólnikami znowu zaiskrzyło, tym razem poszło o **prawa do nazwy Secret Service. Sprawa trafiła do sądu, a do czasu rozstrzygnięcia sporu pismo musiało używać zmodyfikowanego tytułu New S Service.** Po półtora roku, w styczniu 2001, powrócono do starej nazwy.

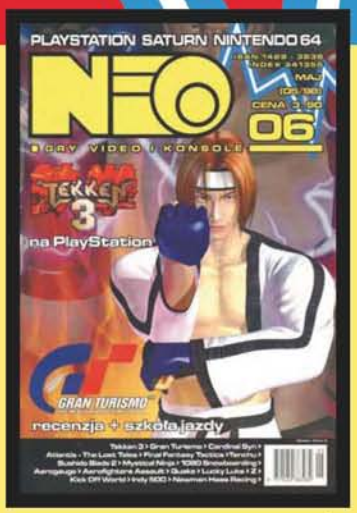
Konkurencyjne magazyny też nie oszczędzały SS-a, zarzucając autorom pisanie recenzji na podstawie pirackich wersji, dem, a nawet materiałów prasowych. Z jednej strony nie dało się zbytnio zaprzeczać przytaczanym przykładom, z drugiej była to czysta hipokryzja, bo do używania „piratów" przyznają się obecnie niemal wszyscy ówcześni redaktorzy. – *Pamiętam, że w pewnym momencie zrobiliśmy próbę i usiłowaliśmy wydać jeden czy dwa numery* (Top Secretu – dop. red.) *w oparciu głównie o legalną ofertę* – mówi Borek. – *Nie dało się.* Wtóruje mu Tadeusz „Zooltar" Zieliński z Gamblera: – *Powinienem się tajemniczo uśmiechnąć i dyplomatycznie odpowiedzieć czy* (może powiedzieć – dop. red.) *uczciwie? Wszyscy korzystali z „piratów".*

Czy wiesz, że...

Po zamknięciu Secret Service'u część fanów magazynu założyła elektroniczny zin Sikret Service – Next Generations (w skrócie SS-NG). Magazyn ten nawiązywał do „Sikreta" zarówno szatą graficzną, jak i stylem. Choć za SS-NG odpowiadali ludzie „z zewnątrz", autorzy papierowego oryginału wielokrotnie gościli na jego łamach, a nawet zasilali grono redakcji. Fanzin ukazywał się przez trzy lata, w sumie wydano aż 35 numerów.

(**) Dopisek Smugglera: Pozwolę sobie na mały wtręt. Pamiętam, jak przed premierą SS-a mój 11-letni wtedy kuzyn, prenumerujący Top Secret, przyniósł mi z dumą „list od Martineza i Pegaz Assa!". W nim zachęcano go gorąco, by kupił nowy magazyn o grach. Jak dla mnie oznacza to, że panowie opuścili redakcję Top Secretu wraz z listą prenumeratorów pisma...

Będący pod ostrzałem Secret Service sam mocno oddawał. Magazyn stał się tubą propagandową wydawcy, w co osobiście angażował się sam Pegaz Ass po mianowaniu się redaktorem naczelnym w kwietniu 2000 roku. **W piśmie mało elegancko wypowiadano się o konkurencji, byłych redaktorach (bulwersująca sprawa Krupika) i sprawach toczących się wokół SS-a.** Na szczycie tych niechlubnych tekstów znajduje się hasło „Psy szczekają, Secret jedzie dalej" i dyskredytujący Krupika wstępniak Emilusa pt. „Koniec Kobiecego Pisma" (nr 11/1998). Michał „Elektryczny" Nowakowski ze Świata Gier Komputerowych wspomina: – *Coś złego zaczęło się dziać, już po odejściu i Gulasha, i Martineza. Gdzieś komuś sodówka uderzyła do głowy, moim zdaniem niczym nieuzasadniona. To było dalej bardzo okej pismo, ale niepotrzebnie z niego buta przebijała, takie zadufanie, które było niefajne (...).*



Drugi „satelita" SS-a - Neo.

Zmierzch bogów

Wewnątrz redakcji też niewiele zostało z dawnej magii: – *W pewnym momencie nikt nikogo nie brał na poważnie, każdy robił swoje, byle zrobić* – mówi Dariusz „Konsolite" Pasturczak, który przejął Kombat Korner po Gulashu. – *Brakowało motywacji, by połączyć się w jedną zgraną kupę. Działaliśmy na zasadzie: „Okej, napiszę artykuł, bo kazali mi napisać (...)".*

Nic dziwnego, że wśród autorów panowała spora rotacja, choć dla sprawiedliwości trzeba przyznać, że niekiedy zdarzały się spektakularne transfery i powroty (Randall, Frogger, Micz, Hunter).

Rok 2001 okazał się dla Secret Service'u przełomowy. Styczeń dał redakcji nadzieję na lepsze jutro – powrócono do pierwotnego tytułu i dodano do pisma płytę z grą (czego nie praktykowano w latach 1999-2000). Był to jednak łabędzi śpiew. W lutym zrezygnowano z „pełniaków", a od numeru letniego całkowicie z CD. Wszystko wskazywało na to, że „Sikret" boryka się z dużymi problemami finansowymi.

I stał się koniec...

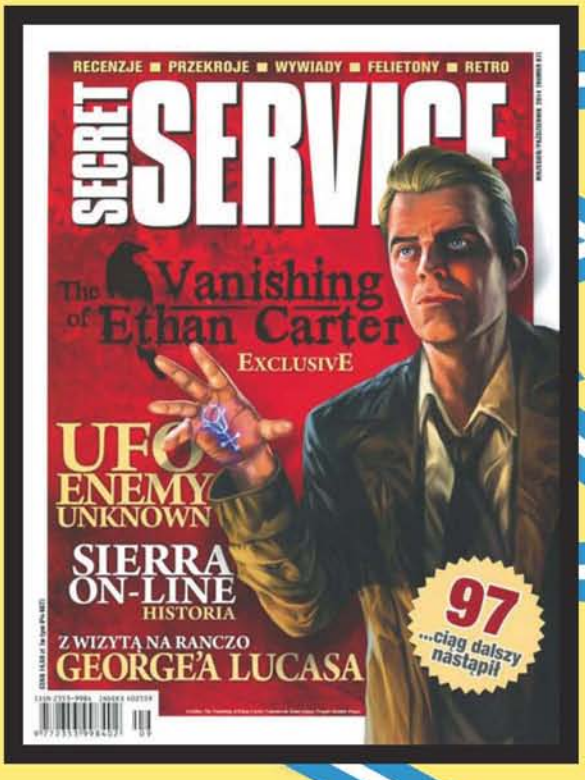
W listopadzie pojawiła się zapowiedź wydania świątecznego, w listach snuto zaś plany dotyczące jubileuszowego – setnego – numeru. W grudniu jednak na stronie internetowej pisma zamieszczono informację: „W związku z ciężką sytuacją na polskim rynku prasowym oraz pogarszającą się kondycją pisma, kolejne wydania Secret Service zostają wstrzymane na czas nieokreślony. Tym samym chcielibyśmy podziękować wszystkim naszym Wiernym Czytelnikom za wiele dni, miesięcy, lat spędzonych razem z nami. Niech SECRET SERVICE zawsze będzie z Wami!". Notka po jakimś czasie zniknęła i pojawiło się dementi Waldemara Nowaka: strona została zhakowana, a komunikat był fałszywy. Niemniej czytelnicy daremnie czekali na kolejny numer pisma. Secret Service dokonał żywota.

Epilog po latach

13 lat później, w efekcie porozumienia Waldemara Nowaka z Robertem „Łapuszem" Łapińskim (właścicielem firmy Idea Ahead i organizatorem imprezy Pixel Heaven), **postanowiono reaktywować magazyn**. Uzbierano pieniądze oraz zwołano część starej ekipy z Piotrem „Miczem" Mańkowskim na czele, wzmacniając zespół nabytkami z innych kultowych czasopism (Borek, Naczelnik, Sir Haszak, Dr Destroyer i inni).

We wrześniu 2014 roku 97 numer Secret Service pojawił się na rynku. Ale kto szukał ducha starego „Sikreta" w szacie graficznej czy tekstach, ten go nie znalazł. **To już było całkowicie inne – co nie znaczy, że złe – pismo.** Odbiór okazał się jak najbardziej pozytywny, ale cóż z tego, skoro na skutek nieporozumień na linii Łapusz – Pegaz Ass ukazał się jeszcze tylko jeden nowy SS. Tym razem oznaczało to już definitywny koniec magazynu (a także początek jego następcy – Pixela). Znowu nie udało się dobić do setki.

> „WYKIEŁKOWAŁ, ROZWINĄŁ SIĘ, ROZKWITŁ, ZAPYLIŁ, WYDAŁ OWOC I ZDECHŁ. NAJKRÓTSZA HISTORIA SECRET SERVICE".
>
> WALDEMAR „PEGAZ ASS" NOWAK



Secret Service nr 9-10/2014. Pierwsze z dwóch wydań po reaktywacji.

O autorze

Marek „Avok" Czajor jest twórcą i redaktorem naczelnym istniejącego od kilku lat Zapachu Papieru (**www.zapach-papieru.pl**) – strony internetowej poświęconej historii polskiej prasy gamingowej.

DONKEY KONG

OSIOŁ, CZYLI GORYL.

Smuggler

Gry są niczym dzieci – kosztowne, a do tego zajmują nam sporą część życia. I podobnie jak one to zwykle owoce miłości. Wszelako czasem potomstwo też rodzi się w efekcie zimnej kalkulacji. Albo pojawia się, cóż, przypadkiem. Bohaterka dzisiejszej opowieści, jedna z najsłynniejszych platformówek w historii, jest zaś równocześnie wytworem miłości, wyrachowania i zrządzenia losu.

Wszystko zaczęło się od automatu arcade z grą Radar Scope wypuszczonego przez Nintendo w Japonii pod koniec 1979 roku. To shmup będący czymś pomiędzy Space Invaders a Galaxianem, z nietypowym na owe czasy widokiem zza statku. Początkowo sprzedawał się bardzo ładnie, więc szefujący niedawno otwartemu oddziałowi Nintendo w USA Minoru Arakawa lekką ręką zamówił w centrali 3000 sztuk urządzenia, licząc, że rozejdzie się jak świeże bułeczki. Ale w kolejnych miesiącach zainteresowanie Radar Scope'em zmalało wręcz katastrofalnie. (Podobno powodem były strasznie irytujące efekty dźwiękowe – jakieś świsty i świergoty w niezwykle wysokich rejestrach, takie w klimatach „nożem po szkle" – plus konkurencja nowych, przebojowych gier). Dość powiedzieć, że w Stanach Zjednoczonych nabywców znalazł zaledwie tysiąc egzemplarzy tego automatu.

W wynajmowanych za spore pieniądze magazynach kurzyły się więc długie rzędy urządzeń, na które brakowało chętnych. Zysków nie było, koszta rosły. Próbujący wyjść z tego dołka Arakawa poprosił prezesa zarządu Nintendo, Hiroshiego Yamaguchiego (a prywatnie swego teścia...), o możliwie szybkie stworzenie jakiejś nowej gry wykorzystującej hardware Radar Scope'a. Dzięki temu, po podmienieniu kości EPROM na płycie głównej i przemalowaniu obudów, dałby radę „upłynnić" zalegające automaty i wyjść na zero, a może nawet coś zarobić. Yamaguchi się zgodził.

Rozważny i romantyczny

Shigeru Miyamoto był, jak na japońskie standardy, nieco dziwnym człowiekiem. Ten romantyk z głową w chmurach nie tylko lubił muzykę country (a raczej jej odmianę zwaną bluegrass), ale też sam ją grywał. Na banjo! I uwielbiał projektować zabawki. Mając 24 lata, z pachnącym jeszcze farbą drukarską dyplomem artysty plastyka, zatrudnił się w Nintendo z nadzieją, że tutaj zacznie realizować swą pasję. Z pewnością nie zaszkodziło to, że jego ojciec znał kogoś, kto z kolei znał szefa firmy. W efekcie

CZY WIESZ, ŻE...

- Donkey Konga okrojono w wersji na NES-a – z powodu zbyt małej ilości pamięci RAM w konsoli pominięto cały trzeci poziom.
- Teoretycznie w Donkey Konga można grać, dopóki ma się życia w zapasie, ale w praktyce 22. poziom jest „ekranem śmierci". Wskutek błędu w kodzie Mario za każdym razem ginie po paru sekundach od rozpoczęcia zabawy na tym levelu. Efekt pomyłki albo i nie...
- Aktualnym rekordzistą w Donkey Kongu jest Robbie Lakeman, który 8 czerwca 2021 roku nabił w tej grze 1 272 800 pkt.

SKROMNY SHIGERU

Zdjęcie: Wikimedia Commons / 文脈科学舎ホームページ, CC BY 4.0

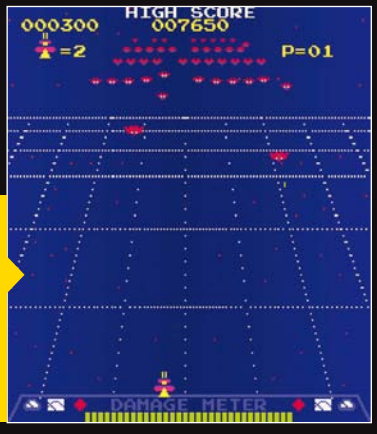
Shigeru Miyamoto, znany później m.in. jako twórca Super Mario Bros. i The Legend of Zelda, nie lubi gwiazdorzyć i skromnie umniejsza swe osiągnięcia. „Zrobiłem w swoim życiu kilka gier, ale udaję, że to nie miało miejsca, ponieważ wszystkie były... dziwne", mówi. Swoją drogą, wyznał kiedyś, iż nadal bardziej go bawi projektowanie zabawek niż gier.

JAK RODZIŁ SIĘ MARIO

To Donkey Kong wprowadził do panteonu sław kultowego Mario. Jego charakterystyczny wygląd to w większości efekt... ograniczeń sprzętowych. Jako że twarz cieśli oddana zaledwie paroma pikselkami wydawała się mało wyrazista, dorobiono mu sumiaste wąsy, przy okazji mocno powiększając nos (przez co finalnie przypomina 40-letniego mężczyznę, choć dla Miyamoty był to z grubsza 25-latek). Baczki dodano mu tylko po to, żeby dało się dostrzec, że ma uszy, czapkę zaś otrzymał, bo animacja czupryny podczas skoków wypadała kiepsko (wyeliminowało to też problem z oddaniem brwi i czoła). Co do reszty ubioru, to padło na charakterystyczne ogrodniczki, gdyż dzięki nim ręce Mario nie zlewały się z jego korpusem – kontrastowe kolorystycznie szelki wyraźnie „odcinają" je od reszty ciała. Myślenie lateralne rządzi – z ograniczeń zrobiono tu znaki rozpoznawcze postaci!

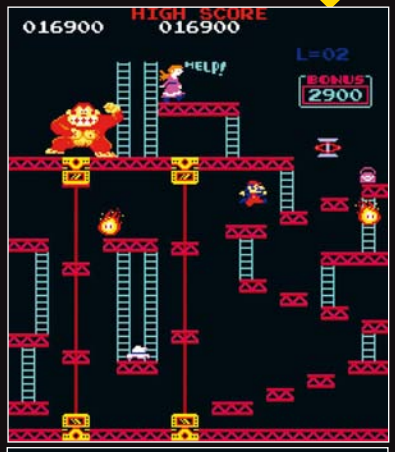
Imię bohater dostał natomiast po Mario Segale'u, właścicielu budynku, w którym mieściła się amerykańska filia Nintendo. Gdy firma miała chwilowe problemy finansowe, biznesmen zgodził się poczekać na zapłatę czynszu, więc potem tak się mu chłopaki odwdzięczyły. Swoją drogą, czy to nie jest ironia losu, że „ojciec chrzestny" jednej z ikon Wielkiego N nazywa się **SEGA**le?

I CIEŚLA



Radar Scope. Donkey Kong powstał z myślą o automacie, na którym uruchamiana była ta gra.

Donkey Kong w wersjach z automatu i ówczesnych komputerów.



owych układów towarzyskich Miyamoto mógł zaprezentować wspomnianemu szefowi skonstruowane przez siebie drewniane zabawki. Yamaguchi uznał, że w młodzieńcu tkwi spory potencjał twórczy i polecił go zatrudnić. A że Nintendo właśnie odkryło nowy, obiecujący rynek – gier wideo – to Shigeru został oddelegowany właśnie do oddziału produkującego automaty coin-op, gdzie zaprojektował grafiki na obudowy „maszyn" z grami Sheriff, Space Firebird i... Radar Scope.

TO W DONKEY KONGU SWĄ WIELKĄ KARIERĘ ROZPOCZĄŁ MARIO.

Miyamoto najwyraźniej zapadł w pamięć prezesowi Nintendo. **Yamaguchi uznał, że chłopak ma świeże i oryginalne spojrzenie na świat. I potrafi myśleć lateralnie**, czyli świadomie rezygnuje z powszechnie przyjętych i obowiązujących schematów, poszukując nowych rozwiązań, co w ceniącej kolektywizm i grzeczne podążanie wytyczoną przez Autorytety drogą Japonii nie zdarza się często. Szef Wielkiego N doszedł więc do wniosku, iż Miyamoto będzie doskonałym kandydatem do pracy przy planowanej „reinkarnacji" Radar Scope'a. **Młodego artystę bardzo zaskoczyła propozycja stworzenia gry, ale nie wahał się ani chwili**, bo zrozumiał, że dostał życiową szansę. Oczywiście nie oczekiwano od niego programowania. Miał tylko zająć się pomysłem, zasadami czy postaciami, a problem „jak to przenieść do świata wirtualnego" spoczywał już na barkach kogoś innego.

A konkretniej – doświadczonego Gunpeia Yokoia (więcej o nim w CDA 02/2018). **Yokoi wsławił się już stworzeniem w 1980 roku przenośnych elektronicznych gier znanych pod zbiorczą nazwą Game & Watch** (o ich radzieckich podróbkach możecie z kolei poczytać w CDA 03/2018). Kilka lat później zaprojektował kultowego Game Boya, a w 1997 roku zmarł po odniesieniu ciężkich obrażeń w wypadku samochodowym. Na razie jednak miał być mentorem, przewodnikiem Miyamoty po tajemniczej krainie game designu, pilnując go,

by chłopak za bardzo nie „odlatywał" przy tworzeniu rzeczy z rozmaitych powodów nieprzekładalnych na jedynki i zera. Przydzielono mu też zadanie tłumaczenia zaakceptowanych pomysłów Shigeru na język, który zrozumieją prości i przyziemni inżynierowie oraz programiści.

Duet idealny

Choć teoretycznie Miyamoto i Yokoi pasowali do siebie jak pięść do nosa – artysta oraz inżynier, impulsywny marzyciel oraz twardo stąpający po ziemi pragmatyk, który zawsze podejmował decyzje po gruntownym namyśle – **stworzyli znakomicie dopełniający się i doskonale rozumiejący się duet. Była między nimi twórcza chemia.**

Od niewdzięcznej roboty mieli natomiast Ikegami Tsushinki. Któż to znowu? Otóż – nikt. To nazwa firmy developerskiej (istniejącej zresztą do dziś) chętnie podejmującej się roli podwykonawcy w cudzych projektach, tak w wypadku oprogramowania, jak i sprzętu. To właśnie programiści z IT stworzyli kody kilku wcześniejszych tytułów Nintendo. Nie inaczej będzie z Donkey Kongiem. W zawartej umowie Ikegami Tsushinki otrzymało wyłączność na produkcję automatów z tą grą, co potem miało się Wielkiemu N odbijać czkawką przez długie lata.

Od marynarza do cieśli

Miyamoto miał dość prostą filozofię: „Fajna gra powinna być zawsze łatwa do zrozumienia – powinieneś móc rzucić na nią okiem i od razu wiedzieć, co musisz zrobić i jaki masz cel. A jeśli ci się powinie noga, będziesz obwiniać siebie, a nie grę. Co więcej, osoby obserwujące rozgrywkę również powinny się nią cieszyć". **Początkowo planował stworzyć fabułę na motywach popularnego komiksu o marynarzu Popeye'u** (wśród źródeł inspiracji znalazła się też baśń „Piękna i Bestia"), ale koszt licencji okazał się zbyt duży, jak na ten budżetowy projekt. Tym niemniej w trójce bohaterów gry (Mario, Pauline, Kong) można bez problemu rozpoznać ich popeye'owe odpowiedniki.

PO RAZ PIERWSZY W HISTORII GIER POSTAĆ GRACZA MOGŁA SKAKAĆ.

Gra (zawierająca ostatecznie ponad 20 tysięcy linijek kodu) z uwagi na okoliczności powstawała w ekspresowym tempie. Ekipie wystarczył zaledwie kwartał plus góra dwa miesiące na testy i końcowe szlify. Pierwotnie Donkey Kong mógł kojarzyć się trochę z Pac-Manem. Główny bohater, wąsaty cieśla zwany roboczo Video Manem (znany też jako Ossan, co po japońsku znaczy „mężczyzna w średnim wieku"), łaził po labiryncie, szukając wyjścia i omijając toczące się beczki. Gra okazała się wymagająca (bo przed turlającą się przeszkodą trudno było uciec w wąskich korytarzach) i raczej nudna. Dopiero gdy dodano do niej możliwość przeskoczenia nad beczką lub wrogiem – przy okazji zmieniając imię protagonisty na Jumpmana (Skoczka), by podkreślić jego bardzo oryginalną umiejętność(*) – przerobiono rozgrywkę na platformówkę i dopisano do całości fabuł(k)ę... nagle wszystko pięknie zatrybiło.

Dziewoja w opałach

„Damsel in distress", czyli z grubsza „dziewoja w opałach", z których ratuje ją bohater, to pomysł na opowieść wykorzystywany z powodzeniem już w średniowiecznych balladach. Do dziś można go znaleźć w fundamentach fabuł wielu kultowych filmów, książek, gier. Ot, Luke Skywalker i księżniczka „Help us" Leia, chroniący Sarę Connor Kylo Ren... ups, Kyle Reese, Geralt śpieszący z odsieczą Ciri ściganej przez Vilgefortza i Dziki

Tak wyglądał Radar Scope po przeróbce.

IDZIEMY ZA CIOSEM!

Popularność gry spowodowała, że natychmiast rozpoczęto prace nad jej kontynuacjami. I tak powstał Donkey Kong Jr. (1982). Mario, pełniący tu funkcję czarnego charakteru, więzi Konga w klatce. Na ratunek rusza jego (znaczy goryla, nie cieśli) syn, którym sterujemy. W finale wąsaty szwarccharakter (prawdopodobnie) ginie wskutek upadku z dużej wysokości. Gra odniosła sukces tak artystyczny, jak i komercyjny (choć na znacznie mniejszą skalę niż DK - sprzedano „tylko" jakieś 30 000 egzemplarzy tego automatu, co jednak samo w sobie stanowiło doskonały wynik). Trzecia część serii, wydany w 1983 roku Donkey Kong 3, okazała się z kolei komercyjną porażką (rozeszło się zaledwie 5000 sztuk „maszyny"), głównie dlatego, że twórcy dokonali dość niezrozumiałej wolty i zmienili platformówkę w trywialną strzelankę, nawiązującą zresztą do niezbyt udanej wcześniejszej gry Nintendo - Space Firebird. Mam dziwne wrażenie, że akurat „trójka" była dzieckiem niekochanym i powstała na zasadzie „każą nam, więc zróbmy to szybko i potem o wszystkim zapomnijmy".

Kong Junior

Donkey Kong 3

(*) Wcześniej żadna postać w grze nie potrafiła tego robić. Uwierzycie?! Swoją drogą, Geralt w 2007 nadal nie umiał skakać, a w pełni opanował tę sztukę dopiero w 2015.

ALE CZEMU „OSIOŁ”?!

Jaka historia kryje się za tytułem tej gry? Co prawda „kong” od razu kojarzy się z olbrzymią małpą (gorylem King Kongiem), ale skąd w nazwie wziął się „donkey”, czyli „osioł”? Istnieje teoria, że to efekt zwykłego błędu, tzn. że pierwotnie mieliśmy grać w Monkey Kinga lub Monkey Konga, lecz wskutek „przesłyszenia się” czy drobnej literówki małpa stała się osłem. Ale to nieprawda. Słowo „uparty” w dosłownym tłumaczeniu z japońskiego na angielski brzmi „donkey-like”, tj. „[zachowujący się] niczym osioł”. (W polszczyźnie funkcjonuje zresztą bardzo podobna fraza: „uparty jak osioł”). I właśnie stąd wziął się „Donkey-like Kong”, czyli „Wielki, uparty goryl” (aluzja do wspomnianego King Konga, jak mniemam). Potem to „like” wyleciało, bo zdaniem decydentów nazwa była za długa i zbyt skomplikowana. Donkey Kong jest w sam raz, orzekli. A fakt, że tytuł brzmiał dla znających angielski dość dziwnie, im nie przeszkadzał. Amerykanie faktycznie troszkę się chichrali pod nosem, gdy Japończycy z dumą pokazali im Osiołka Konga... ale lepiej głośno nie wyśmiewać efektu koncepcyjnej pracy swych zagranicznych szefów. Zresztą nie tylko zagranicznych i nie tylko w USA. Dlatego właśnie w swoim czasie wydawaliśmy w Bauerze pismo o nazwie PlayBox... ☺

Gon itd. Donkey Kong również korzysta z tego schematu.

Oto wielki goryl porywa Pauline (pierwotnie zwaną Lady), dziewczynę cieśli imieniem **Mario (bo tak finalnie ochrzczono Jumpmana)**, i wspina się na coś, co przypomina budowany właśnie wieżowiec. Mężczyzna musi ruszyć ukochanej na pomoc. Żeby nie było za łatwo, Kong ciska beczkami, które toczą się po platformach lub z nich spadają, poza tym w grze znalazły się też inne przeszkadzajki. Mario może ominąć lub przeskoczyć wszelkie przeszkody, zniszczyć je za pomocą młotka (przedmiot do zebrania z planszy) bądź przeczekać na jednej z drabinek, aż beczki przeturlają się nad/pod nim. Dla wzmocnienia dramatyzmu Paulinka co jakiś czas pokrzykuje: „Help!”.

Gdy gracz dociera do celu, goryl chwyta dziewczynę i ucieka na następny level (w wersji na automat znalazły się w sumie cztery poziomy), gdzie czeka nas to samo, tylko „bardziej” – bo droga jest trudniejsza (np. drabinki się składają i rozkładają), a wrogów pojawia się więcej (również w nowych odmianach). Ale za to dochodzą znajdźki dające bonus do punktacji. W finale musimy nie tylko dotrzeć do ukochanej, ale też zlikwidować w określonych miejscach „dynksy” utrzymujące rusztowanie w całości, dzięki czemu goryl spadnie ze szczytu budowli i – sądząc z jego miny – dość solidnie się potłucze, a Marian w końcu odzyska Paulinkę. The end! Albo raczej: i wszystko zaczyna się od nowa, tylko na wyższym poziomie trudności.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Joshua Driggs, CC BY-SA 2.0

Dziwne to jakieś...

W przeciwieństwie do tytułu sama gra **niespecjalnie spodobała się decydentom w Nintendo** – głównie dlatego, że była zupełnie inna niż to, do czego zdążyli się przyzwyczaić. I kto wie, jak potoczyłyby się jej losy, gdyby nie szef wszystkich szefów. On gorąco wierzył, że Donkey Kong odniesie sukces, ewentualnie nie zamierzał przyznać, iż wybrał do tego projektu niewłaściwych ludzi, bo straciłby twarz. I przeforsował jej produkcję. Co ciekawe, krytyczną opinię zarządu podzielali później dystrybutorzy automatów w USA, a także dwaj właściciele barów w Seattle, w których Nintendo wystawiło po jednym testowym egzemplarzu urządzenia. „Paaanie, to takie dziwne jest, nikt nie będzie chciał w to grać”, przewidywali.

Tymczasem **ludzi zaintrygowała gra, która tak bardzo różniła się od całej reszty** – ani to była strzelanka, ani latanie w kosmosie czy kolekcjonowanie znajdziek w labiryncie, do tego miała, co stanowiło nowość, wyrazistych, komiksowo nakreślonych bohaterów oraz zabawną oprawę dźwiękową. I jeszcze opowiadała jakąś historię! W efekcie dzień w dzień w paszczę każdego Donkey Konga wrzucano ok. 150 ćwierćdolarówek, co czyniło te „maszyny” jednymi z najbardziej dochodowych spośród wszystkich automatów stojących we wspomnianych barach.

„How high can you get?”(**)

Donkey Kong nie był pierwszą platformówką w historii (wyprzedziła go Space Panic), ale na pewno **zdefiniował i spopularyzował ten gatunek**. Nie była to też pierwsza gra wideo wykorzystująca fabułę jako coś więcej niż tylko pretekst do eksterminacji przeciwników, ale dopiero ona uczyniła to w tak wciągający sposób.

Jej debiut miał miejsce na początku czerwca 1981. Wcześniej w kilka bardzo pracowitych tygodni zaledwie trzy osoby przerobiły dwa tysiące Radar Scope'ów na Donkey Kongi, które różniły się od oryginalnych automatów – poza tytułem – odmiennym kolorem obudowy (czerwonym zamiast niebieskiego). Jako że wyniki testów „polowych” sugerowały, iż gra będzie się dobrze sprzedawać, Nintendo zamówiło u Ikegami Tsushinki dodatkowe 8000 sztuk „maszyn”. Uznano, że tyle w zupełności wystarczy. Tymczasem w pierwszym miesiącu zakupiono 4000 automatów, a przez następny rok – jeszcze jakieś... 60 000, co dało Wielkiemu N w sumie ok. 100 mln dolarów czystego zysku (a pamiętajmy, że wtedy dolar był warty ze trzy-cztery razy więcej niż obecnie). **Łącznie sprzedano ok. 135 000 „maszyn” z Donkey Kongiem** (według niektórych źródeł nawet 152 000), co sytuuje go gdzieś na czwartym-piątym miejscu na liście najchętniej kupowanych automatów w historii. Porty tej gry na rozmaite platformy rozeszły się natomiast w sumie w ok. 10 mln sztuk. Zatem na pytanie „How high can you get?” Miyamoto oraz jego dzieło mogą odpowiedzieć: „Sky is the limit!”.

...BÓJ SIĘ BOGA, MARIO!

Sympatyczny Mario to w Donkey Kongu czarny charakter! Z fabuły gry wynika, iż Kong był jego „zwierzątkiem domowym”, które uciekło z powodu złego traktowania. (Co chyba jest sporym eufemizmem, bo w sequelu Donkey Kong Jr. widać, jak cieśla stoi – i to z biczem w ręku! – przy ciasnej klatce, w której znajduje się skuty łańcuchami goryl). Tym samym małpa okazuje się tu ofiarą, a nie agresorem, natomiast porwanie Pauline można interpretować jako akt (desperackiej) zemsty lub „obronną” próbę wzięcia zakładniczki, by w ten sposób wynegocjować u właściciela poprawę swego losu. De facto więc wcielaliśmy się w antybohatera (chyba po raz pierwszy w historii gier!), który niczym terminator ściga swą ofiarę i nie daje się powstrzymać... A w finale sprawiliśmy, że to zło triumfuje. Co, właśnie zrujnowałem wam piękne wspomnienia z dzieciństwa?

...Nie ma za co.

(**) Fraza umieszczona na ekranie startowym gry, można ją przełożyć na „Jak wysoko zajdziesz?”.

SZYBCIEJ! SILNIEJ! WYŻEJ!

Bartłomiej Kluska

Symulacje sportowe są jednym z najstarszych gatunków gier wideo(*). Narodziły się bowiem w 1958. Wtedy stworzono Tennis for Two. Dzięki modyfikacjom kultowego Ponga w latach 70. można było na ekranie uprawiać już nie tylko tenisa, ale też m.in. hokeja, piłkę nożną czy squasha. Niejaki Timothy Smith spróbował natomiast zrobić grę poświęconą innej dyscyplinie – i niechcący zapoczątkował znacznie ważniejsze zjawisko.

Olympic Decathlon (1980)

U progu lat 80. Smith porzucił pracę biurową, by tworzyć gry wideo. Jego debiutem miała być symulacja sportowa, **a żeby wyróżnić ją spośród innych produkcji z tego gatunku, na starcie zrezygnował ze wszystkich dyscyplin wykorzystujących piłkę**. Zauważył też, że w USA – głównie w efekcie sukcesów Bruce'a Jennera, mistrza olimpijskiego w dziesięcioboju z 1976 roku – dużą popularnością cieszyła się lekkoatletyka. Autor, choć sam nie był sportowcem, wymyślił, jak oddać na komputerze rywalizację opartą na biegach, skokach i rzutach. Aby zacząć biec, w wersji Smitha trzeba było naprzemiennie naciskać na klawiaturze dwa klawisze, a im szybciej się to robiło, tym szybciej poruszał się zawodnik. Użyty w odpowiednim momencie kolejny przycisk powodował podskok lub ciśnięcie np. oszczepem pod wybranym kątem. **Pomysł debiutanta okazał się genialny.**

Zabójcy dżojstików

Smith stworzył na mikrokomputerze TRS-80 grę Olympic Decathlon (1980), która oferowała znacznie więcej: możliwość rywalizacji w kilka osób (podczas biegu dwóch zawodników startowało jednocześnie), śrubowanie rekordów, a przede wszystkim olimpijską otoczkę, w tym zdobywanie medali. **Grę wydał, a następnie skonwertował m.in. na PC debiutujący w elektronicznej rozrywce... Microsoft.** Z późniejszych wersji zniknęły – prawdopodobnie wskutek

(*) Pierwsza gra komputerowa to Noughts and Crosses (kółko i krzyżyk) z 1952. Drugą był Tennis for Two.

thlon (1983). Okazało się jednak, że nie wszystkie konkurencje dziesięcioboju (np. trwający ponad trzy i pół minuty bieg na 1500 m) są wystarczająco widowiskowe i warto zastąpić je tymi ciekawszymi.

Tak zrobiło np. Konami w znakomitym Track & Field (w Europie znanym także pod tytułem Hyper Olympic; 1983), gdzie zamiast biegów długodystansowych pojawił się rzut młotem. Ta hitowa gra, pierwotnie przeznaczona na automaty, dorobiła się licznych konwersji, m.in. na NES-a (w tym przypadku część graczy stosowała niedozwolony doping, kładąc na padzie linijkę). Po skonwertowaniu jej na ośmiobitowe komputery nastąpiła istotna zmiana w sterowaniu – zamiast ryzykować zniszczenie drogocennej klawiatury (która, przypomnijmy, skrywała wtedy cały komputer), w roli kontrolera zaczęto wykorzystywać dżojstik. Od tej pory za bieg w „olimpiadach" odpowiadało jak najszybsze machanie drążkiem w lewo i w prawo. Ile „dżojów" rozpadło się podczas morderczych wyścigów na 100 m lub 110 m przez płotki – kroniki milczą.

Party games

Dzięki możliwości rywalizacji kilku graczy przy jednym komputerze gatunek ten jest pionierem nurtu tzw. party games – towarzyskich rozgrywek dla wielu osób spędzających wspólnie czas (np. na imprezie). Przecież czym innym jest pobić rekord świata w biegu na 100 m i odnotować wynik w zeszycie, a czym innym dokonać tej sztuki w obecności siedzących na tej samej kanapie konkurentów walczących z nami o złoty medal.

Winter Games (1985)

Rekordziści

Najlepsi ośmiobitowi lekkoatleci osiągają w Track & Field wyniki, jakie nie śniły się ich odpowiednikom z prawdziwych stadionów. Na porządku dziennym są np. przekroczenie bariery 9 sekund w biegu na 100 m czy ponad 9-metrowy skok w dal.

GRY SPORTOWE TOWARZYSZĄ NAM JUŻ OD 65 LAT!

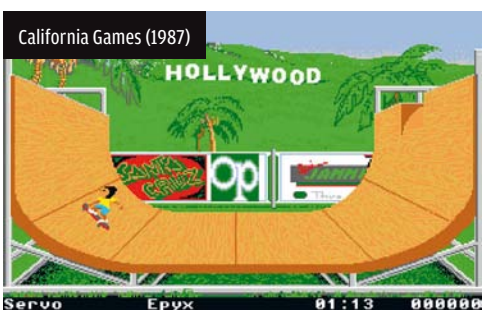
kłopotów licencyjnych – odniesienia do igrzysk olimpijskich, ale ziarno zostało zasiane. **Na bazie Olympic Decathlon narodził się cały gatunek „olimpiad".** Co ciekawe, już bez samego Smitha, który zajął się programami narzędziowymi, po czym słuch po nim zaginął.

Jego ideę przejęli inni twórcy, w tym Activision, które też wydało swój Deca-

Track & Field (1983)

Gra o złoto

Istotnym tytułem w historii gatunku jest także Summer Games (1984) wyprodukowane przez Epyx. Gra ta – choć bez wsparcia MKOl – wyraźnie eksponowała olimpijski charakter prezentowanych na ekranie wydarzeń. W intrze pojawiła się ceremonia zapalenia znicza, przed startem wybierało się państwo, którego barwy chciało się reprezentować, a całość wieńczyło wręczenie medali. A zawsze przyjemniej jest pokonać na igrzyskach innych atletów i wysłuchać hymnu swego państwa. **Summer Games rozszerzyło również zakres rywalizacji o konkurencje niezwiązane z lekkoatletyką** – np. skoki do wody czy gimnastykę sportową – i wymagające umiejętności większych niż machanie dżojstikiem na boki. Gatunek ewoluował zatem od spójnego dziesięcioboju w kierunku serii minigier powiązanych tylko otoczką zawodów.

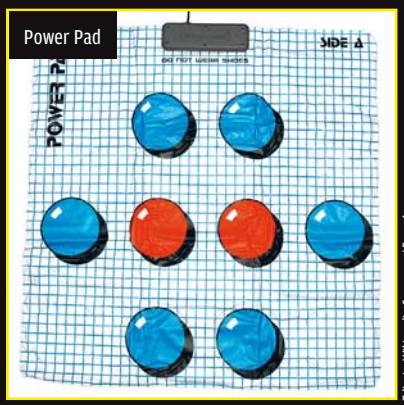


California Games (1987)

W Summer Games II (1985) pojawiły się m.in. kajakarstwo, szermierka i jeździectwo; w Winter Games (1985) – bobsleje, jazda figurowa na łyżwach i skoki narciarskie; wreszcie w California Games (1987) – surfing, rolki, BMX-y, a nawet zośka. Gatunek urozmaicali też inni producenci, np. Dynamix w Caveman Ugh-lympics (1988), które przenosiło sportową rywalizację do

GRAJMY INACZEJ!

World Class Decathlon (1996) bodaj jako pierwsze próbowało zmienić sposób grania w „olimpiady". Tutaj – zamiast walić w przyciski czy szarpać dżojstik – trzeba było usiąść, pomyśleć taktycznie i klikać myszką: rozdzielać dostępne punkty na umiejętności lekkoatlety, rozwijać sportowca przez kolejne sezony i dbać o jego wytrzymałość do samego końca zawodów (by nie zużyć całej energii już na początku). Było na pewno inaczej, ale było też nudno (zwłaszcza podczas biegu na 1500 m).



Power Pad

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan-Amos

Sam pomysł, aby w gry sportowe grać w inny sposób niż dotąd, jest oczywiście znacznie starszy. Już u schyłku lat 80. Bandai i Nintendo promowały kontroler do konsoli NES w postaci... maty (sprzedawanej najpierw jako Family Trainer, później jako Power Pad). Rejestrowała ona nacisk w wybranych punktach, co przy użyciu specjalnego oprogramowania pozwalało symulować biegi, skoki, a nawet taniec. Z grami takimi jak Stadium Events czy Athletic World (1986) mata stawała się nie tylko kontrolerem, ale także miejscem ćwiczeń wymuszającym na graczu-zawodniku szybkie przebieranie nogami, podskakiwanie czy robienie skłonów. Tu dobra forma fizyczna mogła faktycznie okazać się kluczem do sukcesu w zabawie.

Wiele lat później takie gry sportowe przeżyły renesans dzięki Nintendo Wii i jego kontrolerom ruchowym. Tytułem dołączanym do konsoli było przecież Wii Sports (2006) – kolekcja pięciu minigier pozwalających awatarom mii boksować, wziąć udział w partii tenisa lub meczu baseballa. Mimo niezwykle uproszczonego sterowania, sprowadzającego się głównie do machania remote'em, produkcja zdobyła niebywałą sławę i do chwili obecnej ponad 80 mln nabywców (co czyni ją najpopularniejszą grą Nintendo w dziejach). Pomysł rozwijano w sequelach. Wii Sports Resorts (2009) wprowadzało udoskonalenie do kontrolera Wii MotionPlus pozwalające na detekcję znacznie bardziej złożonych ruchów, a także nowe dyscypliny (m.in. łucznictwo i wyścigi rowerowe, walki na miecze). Z kolei Wii Sports Club (2013) dla konsoli Wii U oferowało możliwość zabawy przez sieć. Najnowsza odsłona serii (2022) działa już na Switchu i do gry wykorzystuje Joy-Cona.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Dddeco, CC BY 2.5

Balance Board

Seria Wii Sports, choć celowo upraszczała zasady i sterowanie, by zabawa dostępna była dla osób w każdym wieku i w dowolnej kondycji, mogła jednak powodować kontuzje znane ze świata prawdziwego sportu. Prasa odnotowywała przypadki zwichnięć i skręceń wywołanych przez zbyt gwałtowne machanie kontrolerem, zdarzało się też, że wskutek nadmiernej ekscytacji zawodników remote wylatywał im z dłoni i nokautował przecinającego trajektorię jego lotu konkurenta. Jeszcze dalej w kierunku realizmu odczuć płynących z rozgrywki Nintendo poszło, wprowadzając na rynek Balance Boarda – kontroler do Wii w postaci deski potrafiącej mierzyć nacisk w różnych jej punktach. Do urządzenia dodawano program Wii Fit, który współtworzył sam Shigeru Miyamoto, prywatnie przeżywający wówczas charakterystyczne dla wieku średniego sportowe wzmożenie. Autor Mario i Zeldy wziął się za siebie, wykorzystując konsolę, gdyż ta dzięki Balance Boardowi zmieniała się w trenażer. Wii wspierało uprawianie aerobiku i jogi, a także ćwiczenie balansu ciała. Deska mogła współdziałać też z innymi kontrolerami i produkcjami, zmuszając gracza do wstania z kanapy w celu zostania mistrzem np. skateboardu czy nart.

czasów jaskiniowców. Wśród dyscyplin tych praigrzysk były m.in. ucieczka przed tygrysem szablozębnym, szermierka na maczugi, wyścigi na dinozaurach czy nawet skok przez tyranozaura (gdzie nieudana próba kończyła się nie strąceniem poprzeczki, lecz pożarciem pechowego zawodnika) albo rzut... żoną. W nieco zapomnianym Purple Saturn Day (1989) współzawodnictwo przeniesiono natomiast w... kosmos.

Caveman Ugh-lympics (1988)

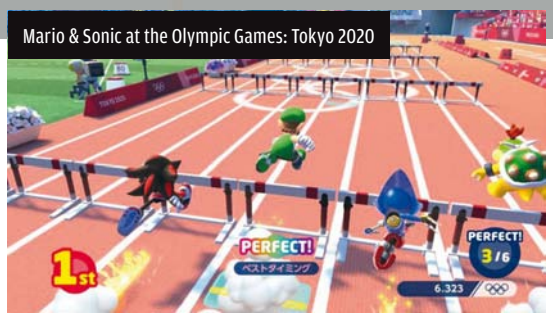
Zadyszka

Istotnym wydarzeniem w historii gatunku było udzielenie komputerowej symulacji licencji Międzynarodowego Komitetu Olimpijskiego, co wydarzyło się w roku 1992. Ówczesnym **igrzyskom w Barcelonie towarzyszyła już oficjalna gra** – **Olympic Gold** – dostępna jednak tylko na konsolach Segi. Jej mechanika oraz dobór dyscyplin nie stanowiły jednak żadnej innowacji.

Olympic Games: Atlanta 1996

Olimpic Gold: Barcelona '92

Podobny zarzut można zresztą przedstawić kolejnym „olimpijskim" produkcjom – wszystkie łączył sceptycyzm krytyków i niewielkie zainteresowanie graczy adekwatne chyba do zaangażowania twórców, którzy co dwa lata z okazji igrzysk na szybko przygotowywali podobne do siebie edycje takich tytułów. Nie odchodzono przy tym od standardów ustanowionych w latach 80. przez Konami i Epyx. Oczywiście coraz lepsza była grafika, opracowywano coraz więcej dyscyplin-minigier, coraz ładniej odwzo-



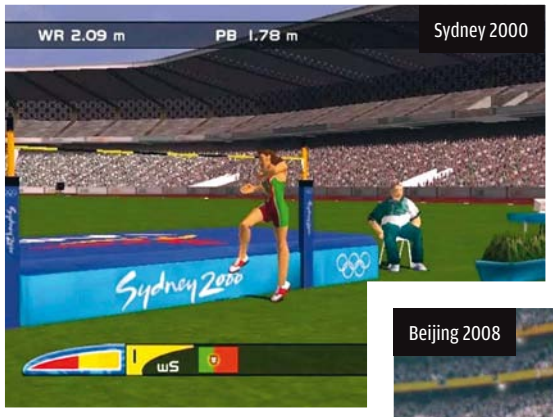
Mario & Sonic at the Olympic Games: Tokyo 2020

rowywano zawodników i areny sportowych zmagań, ale gatunek ewoluował bardzo wolno.

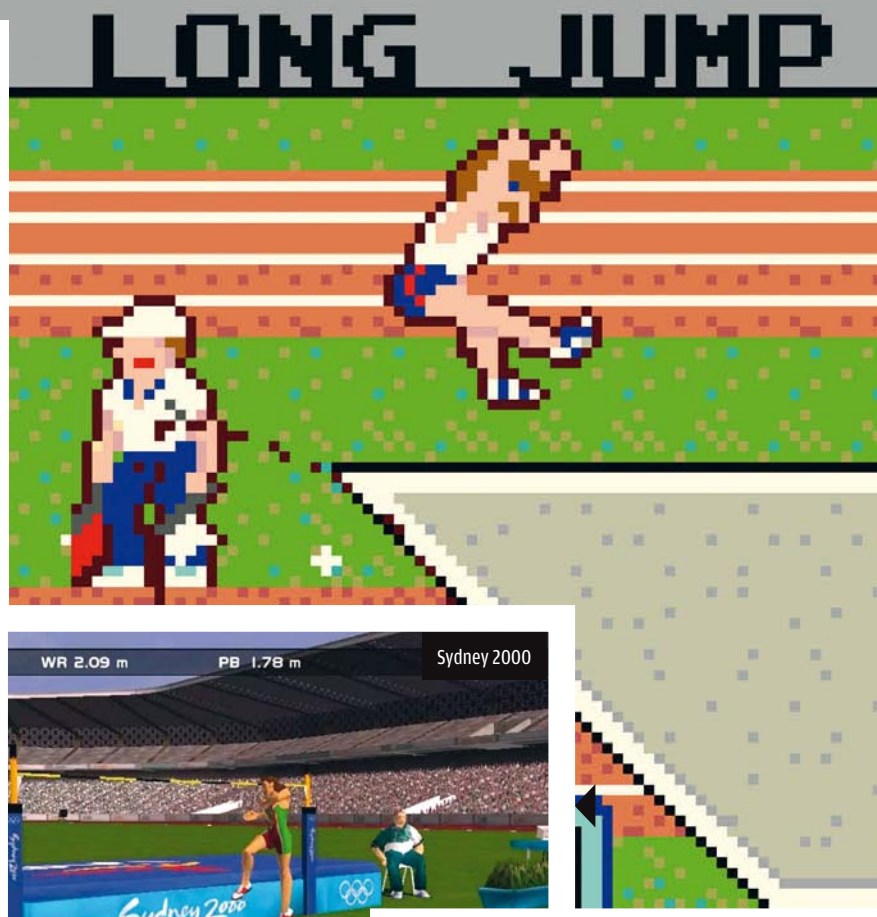
Od edycji Sydney 2000 wprowadzono tryb kariery pozwalający rozwijać sportowca od etapu amatora do zawodowca biorącego udział w olimpiadzie. Od Pekinu 2008 dodano możliwość rywalizacji online. W wersji z igrzysk Londyn 2012 udostępniono opcjonalne użycie kontrolerów ruchowych – Kinecta i PlayStation Move. **Oceny wirtualnych „olimpiad" były jednak coraz niższe, podobnie jak sprzedaż.** Paradoksalnie główna siła tych produkcji, czyli oficjalna licencja, okazywała się także ich podstawową słabością: gdy kończyły się igrzyska, do zera topniało również zainteresowanie powiązaną z nimi grą...

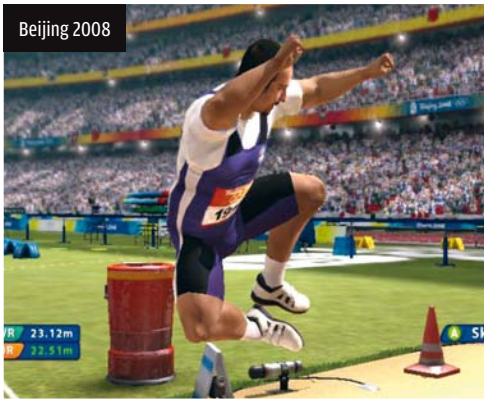
Mario i Sonic po medale

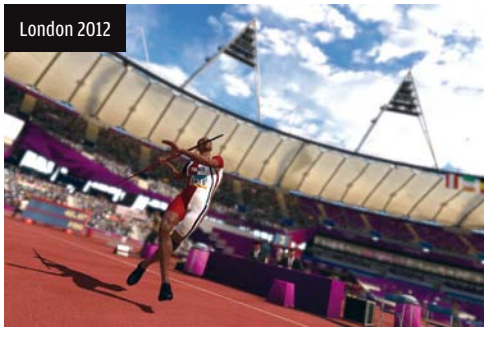
Niespodziewanie tym producentem, który wskrzesił gatunek „olimpiad", było niekojarzone wcześniej z tego typu produkcjami... Nintendo. Nie dokonał tego dbałością o realizm, lecz zaangażowaniem do rywalizacji wirtualnych celebrytów. W 2007 roku pojawiła się pierwsza odsłona cyklu Mario & Sonic at the Olympic Games, tematycznie powiązana z igrzyskami w Pekinie. Była to **seria sportowych minigier na Wii, w których brali udział rozmaici bohaterowie uniwersów Nintendo i Segi** (grę wyprodukowała ta druga firma). Oprócz tytułowych postaci na ekranie konkurowali także m.in. Bowser, Yoshi, księżniczka Peach, Tails czy Knuckles. Każde z nich dysponowało unikalnymi umiejętnościami dającymi przewagę w wybranych dyscyplinach (wiadomo, że Sonic jest szybszy, Bowser silniejszy itd.). Te obejmowały zaś nie tylko lekkoatletykę, ale również tenis, łucznictwo czy wioślarstwo. Oczywiście podobnie jak w przypadku Wii Sports do minigier wykorzystywano atuty kontrolerów ruchowych (w tym opcjonalnie Balance Boarda).



Sydney 2000




Beijing 2008


London 2012

KOMPUTEROWE OLIMPIADY ZWANE BYŁY KIEDYŚ „ZABÓJCAMI DŻOJSTIKÓW".

Seria jest kontynuowana po dziś dzień. Oferuje rozmaite dodatkowe tryby fabularne, a także stale rosnącą liczbę konkurencji i zawodników. W edycji z 2020 interesującą odmianą okazała się możliwość przeniesienia się do Tokio z przeszłości, by powalczyć o medale w rozpikselowanych – jakby żywcem wyjętych z ośmiobitowych czasów! – wersjach dyscyplin olimpijskich. Rzecz charakterystyczna: igrzyska z 2022 roku doczekały się kolejnej części cyklu Mario & Sonic at the Olympic Games (na Switchu), za to nie miały już „realistycznej" gry... Na szczęście dla fanów klasycznych zmagań – Track & Field na emulatorze nadal prezentuje się znakomicie.

Olimpiada PL

Igrzyskami w Atlancie próbował pożywić się także krajowy wydawca – LK Avalon – prezentując grę Olimpiada '96. Na dwóch amigowych dyskietkach autorzy zmieścili jednak tylko sześć dyscyplin, do tego zupełnie zapomnieli o... olimpijskiej otoczce. Wbrew tytułowi w grze nie dało się więc zdobyć złotego medalu czy wysłuchać hymnu wybranej reprezentacji. To jedna z najbardziej kuriozalnych produkcji w historii polskiego gamedevu.

Nie tylko CRT i LCD

Bartłomiej Nagórski

Na początku lat 80. kwestia wyświetlaczy była stosunkowo prosta. Domowe mikrokomputery, jak Atari, Spectrum czy Commodore, podłączano do telewizorów, a stacjonarne komputery biznesowe do specjalizowanych monitorów kineskopowych.

Choć parametry ówczesnych ekranów znacznie odstawały od tych, z którymi mamy styczność w obecnym milenium, to zapewniały wystarczającą jakość obrazu do względnie komfortowej pracy lub grania. Jednak człowiekowi nigdy nie starcza to, co już ma, dlatego konstruktorzy cały czas starali się wymyślić coś nowego, lepszego. Zanim zasiedliśmy przed ultrapanoramicznymi monitorami LCD, wyświetlacze przeszły długą i wyboistą drogę.

Skromne początki LCD

We wczesnych latach 80. próbowano wykorzystać w branży komputerowej – a konkretniej w segmencie urządzeń przenośnych – wyświetlacze ciekłokrystaliczne oparte na technologii TN(*). Takowe ekraniki pojawiły się już w poprzedniej dekadzie m.in. w zegarkach i kalkulatorach. Monochromatyczne wyświetlacze **nie oferowały jednak satysfakcjonującej – nawet jak na tamte czasy – rozdzielczości, ich bezwładność była olbrzymia, a kąty widzenia bardzo słabe**. Niemniej latem 1980 roku w Stanach Zjednoczonych sieć sklepów RadioShack należąca do firmy Tandy zaprezentowała TRS-80 Pocket Computer z wykonanym w tej technologii 24-znakowym wyświetlaczem alfanumerycznym. Z kolei w 1982 światło dzienne ujrzał Epson HX-20 z wyświetlaczem LCD TN o rozdzielczości 120 × 32 piksele, na którym mieściły się cztery linijki po 20 znaków.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Jcassara86, CC BY-SA 4.0

Tandy TRS-80 Pocket Computer. Pierwszy komputer z wyświetlaczem LCD.

Zdjęcie: NASA

John Creighton z komputerem GRiD Compass na pokładzie promu kosmicznego Discovery w czerwcu 1985 roku.

Czas ELD-ów

Takie parametry nikogo nie satysfakcjonowały, eksperymentowano więc z innymi technologiami, w tym **wyświetlaczami opartymi na zjawisku elektroluminescencji (ELD – Electroluminescent Displays)**. W 1982 na rynku pojawił się przenośny komputer GRiD Compass 1101 z żółto-czarnym ekranem ELD o rozdzielczości 320 × 240 pikseli. W porównaniu z LCD TN ekran ten cechowały wyższa jasność, lepszy kontrast, krótszy czas reakcji i szerokie kąty widzenia.

Można było nawet na tych wyświetlaczach grać, aczkolwiek wyłącznie w tytuły, które udostępniały monochromatyczną wersję oprawy graficznej, jak SimCity czy Prince of Persia. **Obecnie ELD-y najczęściej da się spotkać w zastosowaniach przemysłowych, medycznych i militarnych**, oferują bowiem o wiele większą trwałość oraz odporność na temperatury niż ekrany LCD.

Czy wiesz, że...

W Stanach Zjednoczonych w promowaniu TRS-80 Pocket Computer uczestniczył nestor science fiction, pisarz Isaac Asimov. Dla odmiany w telewizyjnych reklamach komputerów Compaq występował John Cleese z Monty Pythona.

© 1986 20th Century Fox

Czy wiesz, że...

GRiD Compass II model 1139 o podwyższonej rozdzielczości 512 × 256 pikseli widzieliśmy w drugiej części filmu „Obcy" z 1986 roku – kosmiczni marines obsługiwali za pomocą tego komputera automatyczne wieżyczki strażnicze UA 571-C.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Wolfgang Stief, CC BY 2.0

HP Integral z 9-calowym wyświetlaczem elektroluminescencyjnym, czyli ELD-em.

Plazma wchodzi do gry

Kolejną technologią, którą próbowano zastosować w wyświetlaczach, były panele plazmowe (PDP – Plasma Display Panel). Już w latach 70. wykorzystywano je w Stanach Zjednoczonych m.in. jako ekrany bankomatów i stacjonarnych komputerów edukacyjnych PLATO. Podobnie jak w przypadku ELD-ów, **obraz generowany przez panele PDP był wyraźny, jasny i pozbawiony jakiegokolwiek smużenia**. Wyświetlacze plazmowe początkowo generowały monochromatyczny obraz wyłącznie w charakterystycznym odcieniu pomarańczowego. Z czasem jednak zaczęły zyskiwać coraz więcej barw, aż w końcu wyewoluowały w telewizory plazmowe.

Powrót LCD

W 1983 stworzono matryce LCD bazujące na nieco odmiennej niż poprzednio technologii (STN), co pozwoliło na wprowadzenie ekranów komputerowych o rozdzielczościach bardziej zbliżonych do współczesnych (tu: 640 × 200 pikseli). Ale wyświetlacze te **były nadal monochromatyczne i niepodświetlone, zapewniały kiepski kontrast i kąty widzenia, smużyły na potęgę** – praca i granie na nich nie należały do przyjemnych zajęć. Co nie znaczy, że tego nie próbowano: ekranik oryginalnego Game Boya z 1989 roku wykonywano właśnie w technologii STN. I dawał radę. Albo to my dawaliśmy radę na tym grać.

LATA 80. TO CZAS EKSPERYMENTÓW Z TECHNOLOGIAMI WYŚWIETLANIA.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan-Amos

Pierwsze wersje Game Boya miały naprawdę kiepski monochromatyczny wyświetlacz LCD STN...

...ale dwa lata później ekrany DSTN były już kolorowe i zauważalnie lepsze.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Tjansen

Kolejne lata przyniosły nieduży postęp w postaci dodanego podświetlenia, co skutkowało zmianą koloru ekranu na biało-niebieski, a także drobnego polepszenia kontrastu. Jednakże była to ewolucja, która wciąż nie poprawiła specjalnie komfortu pracy. Przełom technologiczny nadszedł wraz z wyświetlaczami opartymi na technologii DSTN. Częstotliwości odświeżania wzrosły, kąty widzenia oraz kontrast zostały poprawione i w końcu pojawiły się kolory. Z punktu widzenia gracza było to wreszcie w miarę akceptowalne rozwiązanie, choć oczywiście nadal bez porównania do monitorów CRT. **Doom czy inne szybkie gry, zwłaszcza w 3D, bezlitośnie obnażały słabości DSTN-ów**, ale do „spokojniejszych" tytułów w rodzaju przygodówek czy erpegów wyświetlacze nadawały się już całkiem nieźle. Pamiętacie konsolę Atari Lynx? Jej ekran to właśnie LCD DSTN.

Mamy zwycięzcę

Przyszłość, jaką znamy, nadeszła, kiedy do masowego użytku wkroczyły ekrany aktywne(**) wykorzystujące technologię TFT LCD, co miało miejsce około roku 1996. (Podkreślam słowo „masowego", gdyż pierwsze takie urządzenia zostały skonstruowane dobrych 20 lat wcześniej). **Wyświetlacze tej generacji wyeliminowały wreszcie smużenie, wcześniej będące nieodłączną wadą ekranów ciekłokrystalicznych**, a także skokowo poprawiły kontrast i kąty widzenia. Tym niemniej ciągle szeroko wykorzystywano DSTN-y. Z prozaicznej przyczyny: były one znacznie tańsze w produkcji.

Jednak gracze dysponujący odpowiednio pękatymi portfelami mogli wówczas wreszcie zagrać na ekranach o parametrach – z grubsza – zbliżonych do monitorów CRT, które zresztą wciąż dzierżyły palmę pierwszeństwa, jeśli idzie o czas reakcji oraz nasycenie kolorów. W miarę dojrzewania procesów produkcji ekrany TFT (a potem także IPS) stawały się jednak coraz popularniejsze, by pod koniec pierwszej dekady XXI wieku totalnie zdominować biura urzędów i pokoje graczy. Choć oczywiście każdy fan retro wie, że stare gry i tak wyglądają najlepiej na starych, poczciwych „ceertekach"...

Laptop Toshiba T3200SX z wyświetlaczem plazmowym. Gry na ekranie przedstawiać chyba nikomu nie trzeba...

(*) Z braku miejsca nie będziemy zagłębiać się w szczegóły techniczne.
(**) W skrócie: ekran aktywny oferował m.in. znacznie szybszy czas reakcji wyświetlacza.

Magia, która nie zadziałała

Bartek Dramczyk

Rok 1993 to czas, w którym rządziły japońskie 16-bitowce, Sega, Sony i Nintendo dopiero szykowały się do batalii na 32 bity i trzeci wymiar, Atari Jaguar lada chwila miał wydać z siebie pierwszy ryk, a Commodore zamierzał oczarować graczy konsolą o kryptonimie „Spellbound". I wszystko mogło się wtedy zdarzyć.

Commodore nie zapisał się na kartach historii jako znaczący gracz na rynku konsol. Dopiero u schyłku ery ośmiobitowców, w 1990, wypuścił nieprzemyślaną konstrukcję o nazwie Commodore 64 Games System, czyli tak naprawdę C64 bez klawiatury, z grami ładowanymi z kartridży. Archaiczna już wtedy i niedopracowana konsola nie poradziła sobie w sklepach.

Nieco lepiej – co nie znaczy, że dobrze – poszło za drugim razem. Najbardziej rozpoznawalnym konsolowym dzieckiem Commodore'a jest niewątpliwie Amiga CDTV (Commodore Dynamic Total Vision z marca 1991 roku), czyli Amiga 500 wciśnięta w pasującą raczej do wieży hi-fi (albo magnetowidu) czarną obudowę z niedużym wyświetlaczem LCD i napędem CD-ROM. Z CDTV dało się zrobić pełnoprawną „pięćsetkę", dokupując czarne akcesoria – mysz (lub bezprzewodowego trackballa!), klawiaturę oraz stację dyskietek. Ale jako konsola nie powalała ani możliwościami, ani biblioteką gier dostępnych na CD. Tu również trudno mówić o sukcesie komercyjnym...

Do trzech razy sztuka?

Dwa i pół roku po premierze Amigi CDTV (i niemal rok po pojawieniu się Amigi 1200), we wrześniu 1993, na rynek wkroczył 32-bitowy „Spellbound", czyli Amiga CD32. **Nie była to konsola porządnie wykonana – nie dało się ukryć, że producent starał się sporo zaoszczędzić** (posiadacze tego urządzenia niewątpliwie pamiętają łamliwy element podtrzymujący klapkę napędu CD i niepowalającego jakością pada). Raził też okrojony – w porównaniu z A1200 – zestaw portów. To jednak nie były największe wady konsoli, która miała wszystkich oczarować i stać się prekursorką grania w 32 bitach. (Notabene nie udało się, wyprzedziła ją FM Towns Marty z dalekiej Japonii).

Specyfikacja techniczna nie rzucała na kolana – procesor MC68EC020 o taktowaniu 14 MHz, 2 MB Chip RAM-u, brak Fast RAM-u. W praktyce oznaczało to, że już na starcie CD32 była odczuwalnie wolniejsza od i tak już nieszczególnie szybkiej Amigi 1200 z dowolnym rozszerzeniem pamięci Fast, które stanowiło w przypadku tego modelu zakup niemal obowiązkowy.

Czy wiesz, że...

„Spellbound" – kryptonim, jaki nosiła Amiga CD32 podczas prac – zainspirowany był tytułem utworu zespołu Siouxsie and the Banshees.

W skrócie: **CD32 okazała się okaleczoną wersją przestarzałej już wtedy Amigi 1200**, pozbawioną klawiatury, stacji dyskietek i portów IDE, RGB oraz PCMCIA, ale za to wyposażoną w pada,

COMMODORE ZMARNOWAŁ POTENCJAŁ NIEDROGIEJ KONSOLI Z NAPĘDEM CD.

Miała też identyczny jak w A1200 układ graficzny AGA, ustępujący możliwościami pecetowej karcie SVGA i do tego nieradzący sobie za dobrze z generowaniem coraz popularniejszej w grach grafiki 3D.

AGA

Advanced Graphics Architecture, chip graficzny komputerów Amiga 1200 i 4000 oraz konsoli CD32, oferował:
- 24-bitową paletę barw (16,8 mln kolorów, przy czym w większości trybów wykorzystywano tylko 256 naraz),
- rozdzielczości od 320 × 200 do 1280 × 400i (NTSC) lub od 320 × 256 do 1280 × 512i (PAL). Możliwy był też overscan 1440 × 720(i).

dodatkowy układ o nazwie Akiko(*), CD-ROM o prędkości x2, a także wyjścia S-Video i słuchawkowe. Wyceniono ją na umiarkowane 399 dolarów.

Zmarnowany potencjał

Cena była atutem, ale Commodore niemal całkowicie zignorował potencjał, jaki drzemał w niedrogiej konsoli z napędem CD. Postarano się tylko o to, żeby na CD32 pojawił się moduł umożliwiający odtwarzanie filmów z Video CD (za 299 dolarów!), co otworzyło drogę do oglądania skompresowanych plików w rozdzielczości 352 × 288 pik-

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan-Amos

seli i 25 klatkach na sekundę. Jeśli ktoś go sobie kupił, mógł cieszyć się Video Creatorem. Ten program z 1994 roku to zapomniany dziś fenomen – służył do zabawy, choć niezwiązanej z grami wideo. Tworzyło się dzięki niemu własne teledyski z gotowych elementów: prostej grafiki wektorowej, krótkich animacji, fragmentów filmów itd. Trzeba też wspomnieć, że brytyjska Optonica wydawała na tę konsolę płyty CD z encyklopediami multimedialnymi, np. Insight Dinosaurs czy Insight Technology. To była naprawdę niezła konkurencja dla starszej o rok Encarty Microsoftu (sprzedawanej za równowartość ceny CD32!).

Czy w kwestii gier Amiga CD32 oferowała swoim posiadaczom coś nowego w porównaniu z A500 oraz A1200 i ich sporą biblioteką tytułów? Tak, ale nie były to atuty na tyle mocne, by mogły przekonać ludzi do zakupu tej konsoli. W zdecydowanej większości przypadków **gry na CD32 wykorzystywały bowiem przestrzeń na płytach CD-ROM głównie na ścieżki audio ilustrujące zabawę** (do grona tego typu produkcji zaliczały się m.in. Benefactor, Bump'N'Burn, Chuck Rock, Pinball Fantasies, Diggers czy Skeleton Krew). Fakt, że niekiedy z naprawdę niezłym skutkiem, gdy kompozytorzy, do tej pory spętani ograniczeniami sprzętowymi Amigi (tylko cztery kanały samplowanego dźwięku) i ProTrackera, dostawali szansę na rozwinięcie skrzydeł. Drugim elementem ubarwiającym hity znane z A500 były nagrania aktorów głosowych (Dark Seed, Liberation, Beneath a Steel Sky i inne), a ostatnim – rozbudowane sekwencje full motion video, najczęściej występujące w roli intra, przerywników i outra (pojawiły się m.in. w Akirze, Alien Breed: Tower Assault i Super Stardust).

Z czym do PlayStation?

Wśród gier dostępnych na CD32 znalazło się zaledwie kilka oryginalnych produkcji wykorzystujących możliwości nośnika optycznego i układu graficznego. To Microcosm wyświetlający w tle animowane sekwencje, ale będący przeciętną strzelaniną. To The Labyrinth of Time – tytuł w całości wyrenderowany na Amigach, oferujący ciekawą i złożoną historię na miarę Mysta. To Prey: An Alien Encounter – horror sci-fi z widokiem z perspektywy pierwszej osoby i prerenderowanymi sekwencjami. A także promujące CD32 platformówka Oscar i całkiem zgrabnie zrealizowana strategia Diggers. Poza wymienionymi rodzynkami bibliotekę gier na konsolę wypełniały głównie przystosowane do obsługi padem odgrzewane kotlety z A500 i A1200.

CD32 nie oczarowała graczy. **Sprzedawała się kiepsko – zakupiono ok. 100 000 egzemplarzy.** W 1994 roku zarówno ona, jak i cieszący się jeszcze mniejszą popularnością Atari Jaguar zostały zmiecione z rynku przez PlayStation. A że w tym czasie pecety – wyposażone w Sound Blastery, karty SVGA i upowszechniające się napędy CD – deklasowały już pod każdym względem Amigi 500 i 1200, nie dziwi fakt, iż wkrótce potem Commodore ogłosił bankructwo...

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan-Amos, CC BY-SA 3.0

Commodore 64 Games System. Commodore nigdy nie umiał w konsole...

Czy wiesz, że...

Amiga CD32 praktycznie nie była dostępna w USA. Bo też pojawiło się na nią zaledwie kilka tytułów w systemie NTSC, i to przeznaczonych na rynek... kanadyjski.

Oscar. Świat CD32 składał się głównie z barwnych platformówek...

...z drobnymi przebłyskami geniuszu, jak w inspirowanej Lemingami grze Diggers.

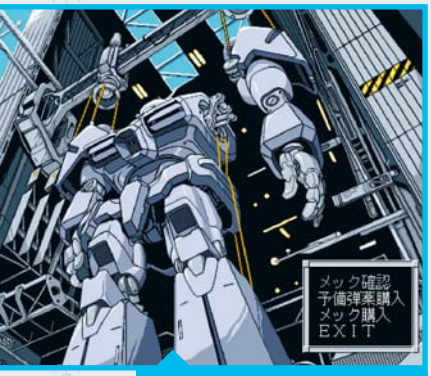
Brytyjska Optonica zamieniła CD32 w konsolę edukacyjną.

(*) Wyjaśnienie dla hardkorowców: chip umożliwiający sprzętową konwersję chunky to planar. Zarządzał także dostępem do napędu CD-ROM oraz przejmował niektóre funkcje amigowskich układów Gary i Gayle (np. obsługę portu szeregowego). Wyjaśnienie dla laików: Akiko troszkę przyśpieszał generowanie grafiki w grach 3D. Ale nie za wiele, to nie był akcelerator grafiki, a tylko jego mizerna namiastka.

Anime, seks i mechy, czyli szalony świat PC-98

Bartłomiej Nagórski

Kiedy w Polsce trwał jeszcze stan wojenny, w Japonii rozpoczęła swój żywot alternatywna odnoga ewolucji komputerów osobistych. Poznajcie fascynujące uniwersum PC-98 i jego specyficznych gier.



Mechwarrior na PC-98 wyglądał inaczej niż na PC.

Ten alternatywny wszechświat powstał, rozwinął się i zanikł całkowicie poza naszą świadomością, choć sygnały świadczące o jego istnieniu docierały do Polski. Zabłąkane gdzieś na płytach CD z erotycznymi składankami lub w raczkującym internecie lat 90. pojedyncze obrazki przedstawiające mangowe panienki w 16 kolorach. Screeny z utrzymanych w estetyce anime gier (w nietypowej rozdzielczości 640 × 400), w których pojawiały się skąpo ubrane dziewczęta z potężnymi robotami. Wtedy nie wiedzieliśmy jeszcze, że obrazki te pochodziły właśnie z **niekompatybilnej z naszymi pecetami linii komputerów, określanej zbiorczo jako seria PC-9800, w skrócie PC-98**.

Czy wiesz, że...

Wielu wciąż aktywnych twórców gier z Japonii, jak Hideo Kojima, miało związek z PC-98 na wczesnych etapach swej kariery.

Pierwotne The Legend of Heroes III różniło się od późniejszych wersji dla Segi Saturn, PC i PSP.

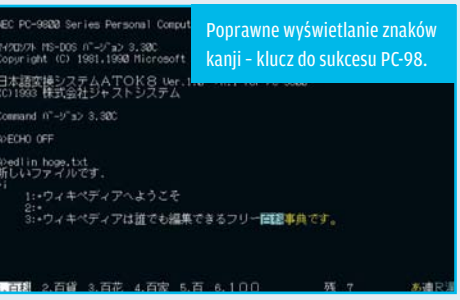
Pi-szi master race!

Ich historia rozpoczęła się w październiku 1982 roku wraz z pojawieniem się na japońskim rynku modelu NEC PC-9801. Było to pierwsze podejście firmy NEC do komputerów 16-bitowych, okazało się jednak nader udane. PC-9801 oparty został na procesorze kompatybilnym z 8086 Intela o taktowaniu 5 MHz, a **jego układ graficzny pozwalał na wyświetlenie obrazu w rozdzielczości 640 × 400 pikseli w ośmiu kolorach**. Choć dziś nie robi to wielkiego wrażenia, w 1982 owe parametry – w tym także aż 128 kB RAM-u – wprost oszałamiały. Przypomnijmy, na Zachodzie ledwo co pojawiały się ZX Spectrum i Commodore 64 oferujące o połowę niższą rozdzielczość obrazu (odpowiednio 256 × 192 oraz 320 × 200) i znacznie mniej pamięci (48 i 64 kB). Owszem, rok wcześniej w Stanach Zjednoczonych premierę miał pierwszy IBM PC model 5150, ale w najlepszym przypadku zapewniał on wtedy grafikę 320 × 200 w zaledwie czterech – i to nie najpiękniejszych – kolorach (CGA!). Na tym tle widok screenów z PC-98 powodował zwykle u oglądającego opadnięcie szczęki.

Tym jednak, co zadecydowało o rosnącej popularności PC-9801 na rynku lokalnym, nie była wyłącznie zaawansowana grafika, ale to, na co pozwalało jej zastosowanie – mianowicie na wyświetlanie

Z PC-98 na PC

W latach 90. trafiały się okazjonalne porty z PC-98 na PC. Niektóre z nich, jak przygodówka Cobra Mission, bijatyka Metal & Lace, strategia Power Dolls czy jRPG Knights of Xentar, lądowały na zachodnich komputerach w wersjach mniej lub bardziej zmienionych w stosunku do japońskich oryginałów. Przykładowo ta ostatnia produkcja na PC-98 nosiła nazwę Dragon Knight III i była trzecią częścią cyklu fantasy. Amerykański wydawca pozmieniał jej fabułę, dołożył nieco żartów zrozumiałych w naszym kręgu kulturowym i zrobił z tego „samostójkę". Ku radości graczy pozostawił jednak obrazki przedstawiające roznegliżowane dziewczęta.



Poprawne wyświetlanie znaków kanji – klucz do sukcesu PC-98.

Źródło: Wikimedia Commons / Darklanlan, CC0 1.0

Yu-No powstała pierwotnie na PC-98 i jest jednym z klasyków visual novels.

czytelnych znaków kana i kanji. Wielką bolączką pierwszych japońskich komputerów okazał się bowiem fakt, że wskutek niskiej rozdzielczości, jaką oferowały, urządzenia te nie radziły sobie z dokładnym odwzorowaniem skomplikowanych ideogramów. A że PC-9801 i jego następcy nie mieli z tym najmniejszego problemu, szybko podbili japoński rynek. Obywatel Kraju Kwitnącej Wiśni, mówiąc w latach 80. o PC (wymawianym „pi-szi"), miał na myśli PC-98, a nie IBM PC czy jego klony.

Mocny, ale...

Kolejne komputery z serii PC-98 w okolicy 1985 roku rozszerzyły możliwości swojego przodka, poczynając od ustalenia jako standard graficzny rozdzielczości 640×400 pikseli w 16 kolorach na ekranie (z palety 4096), przez 384 kB RAM-u (rok później już 640 kB), a kończąc na nowszych procesorach z serii x86 i kartach dźwiękowych opartych na układach Yamaha, zanim jeszcze w świecie zachodnich pecetów pojawiły się AdLib i Sound Blaster. W sumie **parametrami deklasowały wszystkie istniejące wówczas komputery osobiste, może poza kultową Amigą 1000**. Nie znaczy to, że konstrukcje spod znaku PC-98 nie miały wad. Skierowane głównie do użytkowników biznesowych, nie zawierały rozwiązań przyspieszających generowanie grafiki 2D (np. blittera, czyli układu wyspecjalizowanego w szybkich operacjach na pamięci, czy obsługi sprite'ów). Dlatego **na PC-98 można było zapomnieć o płynnej animacji rodem z pierwszych konsol czy szerokiej palecie barw**.

Erotyka... lecz nie tylko

Salaryman też człowiek i po pracy zrelaksować się lubi. Stąd poza licznymi aplikacjami biznesowymi na PC-98 wydawano też gry. Ich twórcy musieli dopasować się do ograniczeń platformy, dlatego wśród tych produkcji znajdziemy stosunkowo niewiele zręcznościówek, za to **dużo tytułów z gatunku RPG i jRPG, strategii turowych oraz visual novels, często podlanych sporą dawką erotyki**. Tę zresztą można było spotkać w praktycznie każdym typie gier. Przykładowo Night Slave to strzelanina z mechami, w której etapy rozwałki przeplecione zostały ilustracjami przedstawiającymi... seks pań.

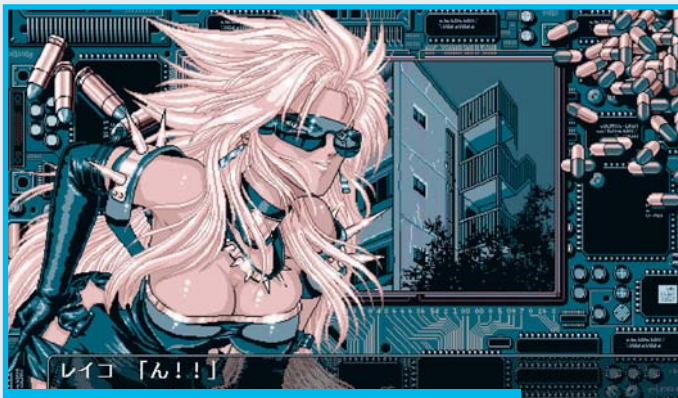
Produkcje takie jak Virgin Angel (z najpiękniejszym cyberpunkowym interfejsem w historii gier wideo!), EVE Burst Error czy Yu-No może i miały świetną grafikę oraz ciekawe scenariusze, ale jeszcze ciekawsze okazywały się w nich sceny erotyczne (do czego przyczynił się m.in. znany fanom anime Satoshi Urushihara; zobaczcie np. egranizację mangi „Himitsu no Hanazono"). W wielu tytułach obok seksu pojawiała się przemoc, jak choćby w Ballade for Maria lub X-Girl.

Anime computer

Z uwagi na mnogość produkcji utrzymanych w stylistyce japońskich animacji lat 80. i 90. **na PC-98 mówiono „anime computer"**. Znaczna ich część pozostaje nieznana w naszym kręgu kulturowym, jednak znajdziemy wśród nich także pierwsze tytuły z serii, które z czasem stały się bardziej rozpoznawalne na Zachodzie.

Czy wiesz, że...

W 1989 roku 45% japońskich biznesmenów pracowało w domach na komputerach PC-98, a na przełomie lat 80. i 90. udział NEC-a w japońskim rynku komputerów osobistych wynosił ponad 60%.



Virgin Angel. Jeżeli będziecie wpatrywać się w ten screenshot dostatecznie długo, zobaczycie w tle bardzo cyberpunkowy interfejs.

Niektórzy czytelnicy mogą kojarzyć Brandish: The Dark Revenant na PSP, trójwymiarowego dungeon crawlera, samego w sobie już nieco retro, bo pochodzącego z 2009 roku. Fani wiedzą, że

MY MIELIŚMY C64 I ATARI, A JAPOŃCZYCY GRALI NA PC-98.

jest to remake gry Brandish z SNES-a, ale mało kto pamięta, iż jej pierwsza wersja pojawiła się już w 1991 roku właśnie na PC-98. Z kolei zwolennicy strzelanin spod znaku bullet hell na pewno znają serię Touhou Project, której najnowsza część ukazała się w tym roku na Steamie... a pięć pierwszych powstało z myślą o japońskim komputerze. W ten sposób rozpoczął też swój żywot całkiem popularny cykl Corpse Party – jego późniejsze odsłony zawitały bodaj na wszystkie współczesne platformy. Z szerzej znanych rzeczy wymienić można również Policenauts nadal aktywnego w branży Hideo Kojimy.

Non omnis moriar

W latach 90. zachodnie pecety dogoniły swoje kuzynostwo z Kraju Kwitnącej Wiśni pod względem możliwości graficznych, a Windows 95 podbił japoński rynek. To zakończyło trwającą ponad dekadę dominację PC-98. **Firma NEC lojalnie podtrzymywała wsparcie dla swoich urządzeń na długo po zakończeniu w 2003 produkcji ostatnich egzemplarzy**, ale był to już tylko łabędzi śpiew „komputerów do gier anime".

Wpływy PC-98 można dziś odnaleźć m.in. w nostalgicznej estetyce vaporwave, twórczości artystów parających się pixel artem (takich jak Noirlac) czy animacjach retro Paula Robertsona. Do ery PC-98 nawiązują niektóre współczesne gry niezależne, takie jak VA-11 Hall-A, 2064: Read Only Memories, Vengeful Heart czy polskie World of Horror. Ich oprawa graficzna, ograniczona paleta barw oraz charakterystyczny interfejs nie pozostawiają wątpliwości odnośnie do źródeł inspiracji. Jak to rzekł dawno temu rzymski poeta, non omnis moriar, czyli nie wszystek umrę.

Karol Wilczek

Zbliżają się wakacje, 13-letni ja kończy właśnie przygodę ze szkołą podstawową, a brat przynosi do domu pożyczoną od kolegi grę. Coś o rycerzach i czarodziejach, podobno bardzo dobre. Nie zdawałem sobie wtedy sprawy, że na tych pięciu płytach CD znajduje się mój growy Święty Graal.

List miłosny do Baldura

Temat Baldur's Gate jest pojemny niczym magiczna sakwa. Można rozważać, czy to erpeg wszech czasów, wspominać rewelacyjne spolszczenie, rozłożyć na czynniki pierwsze silnik Infinity, skupić się na zastosowaniu aktywnej pauzy zamiast walki z podziałem na tury... Mnożyć da się bez końca i różne wątki przeleję za chwilę na papier, ale przede wszystkim na Baldura spojrzę pod kątem tego, że **nie tylko jakość samego dzieła jest istotna, ale też moment, w który mamy okazję się z nim zapoznać**.

Nikt nie kwestionuje faktu, że Wrota Baldura były wyjątkowo dobrym erpegiem (a jeśli tak, to „Po oczach go, Boo, po oczach!"), ale oprócz tego wyszły w czasach, które sprawiły, że dla wielu stały się grą przełomową i uosobieniem oceny 10/10. Do tej pory Baldur ma reputację dzieła kultowego, a spora część jego wielbicieli woli ponownie zaczynać przygodę od walki ze szczurami w piwnicy Candlekeep, niż odpalić jakikolwiek inny tytuł. Świadczy o tym chociażby dobra sprzedaż dostosowanego do współczesnych sprzętów Baldur's Gate: Enhanced Edition (ponad milion kopii w 2015 roku, a później wyszły jeszcze wersje na Nintendo Switcha, PlayStation 4 i Xboksa One).

Hola, wędrowcze! Zatrzymaj się, gdy cię prosi starzec...

Podzielę się z wami fragmentem osobistej growej historii, bo mam wrażenie, że dobrze oddaje on nie tylko moje przeżycia sprzed prawie 25 lat. Z erpegami zetknąłem się jeszcze przed Baldurem, była to – jeśli mnie pamięć nie myli – któraś z odsłon cyklu Might and Magic. Nie rozumiałem, na czym polega rozgrywka, a języka angielskiego dopiero zaczynałem się uczyć. Wałęsałem się więc przez parę godzin po pierwszej

Lochy i smoki

Mechanika Baldur's Gate została oparta na drugiej edycji Advanced Dungeons & Dragons, która swój debiut zaliczyła w 1989 roku, a w 1995 otrzymała dużą aktualizację. Obecną wersją systemu jest D&D 5, ale trwają prace nad następną generacją o nazwie One D&D (zasady mają być kompatybilne z edycją piątą; premierę wstępnie zaplanowano na 2024 rok).

Każdy awans postaci był wart tańca radości. Maksymalnie można było osiągnąć ósmy poziom doświadczenia.

Gracz mógł odwiedzić aż 50 lokacji na mapie świata, z czego dziewięć z nich to dzielnice tytułowego miasta.

lokacji i na tym skończyła się moja wielka przygoda...

Baldur's Gate okazało się z kolei **tytułem wręcz idealnym dla nastolatka, który komputer ma od kilku lat i coraz śmielej eksploruje różne gatunki gier**. Trenujemy walkę, musimy zrobić pierwsze zakupy w oberży „czystej jak tyłeczek elfiej panny", dowiadujemy się, jak zarządzać ekwipunkiem, drużyną itd. Poziom trudności wzrasta stopniowo. Nie ma mowy, żeby ktoś zablokował się już w pierwszych godzinach niesamowitej przygody.

Przeżycie jedyne w swoim rodzaju

W 1999 roku, kiedy w naszym kraju premierę miało Baldur's Gate, pecety w Polsce dopiero się upowszechniały. Społeczeństwo graczy powoli rosło, ale stosunkowo mało było weteranów tej dziedziny rozrywki. Dla wielu – w tym dla mnie – odkrycie Wrót Baldura okazało się więc doświadczeniem całkowicie świeżym. **Nie mogłem uwierzyć, że ukończenie gry może trwać 100 godzin (a nawet więcej)**, całą mechanikę erpegową – od awansowania na kolejne poziomy aż po prowadzenie sześcioosobowej drużyny z wewnętrznymi relacjami – poznawałem zaś z wypiekami na twarzy. To były też czasy przed filmowym „Władcą Pierścieni". Niziołki, elfy i czarodzieje w spiczastych kapeluszach nie stanowili aż tak oklepanego tematu. Prowadząc swoich bohaterów przez kopalnie Nashkel, knieję Otulisko i tytułowe miasto, poznawałem też Advanced Dungeons & Dragons, system stołowego RPG, który spodobał mi się tak bardzo, że do dzisiaj rozgrywam w nim sesje z przyjaciółmi.

Minsc i jego kosmiczny chomik Boo to chyba najbardziej rozpoznawalni towarzysze w Baldur's Gate. Pojawią się również w „trójce".

Dzięki pełnej polskiej wersji zniknęła bariera językowa. Treść była dostosowana do młodszego odbiorcy, w przeciwieństwie chociażby do wydanego wcześniej Fallouta, który na rynku europejskim został ocenzurowany ze względu na możliwość zabijania w grze dzieci. W dodatku twórcy przygotowali początek Baldura w taki sposób, aby ułatwić życie nowicjuszom. W pierwszej lokacji – Candlekeep, fortecy otaczającej wielką bibliotekę – co krok napotykamy nauczycieli, którzy wyjaśniają wszystkie mechanizmy gry.

BALDUR'S GATE NIE BEZ POWODU JEST W NASZYM KRAJU SERIĄ KULTOWĄ.

Dzięki studiu Beamdog i jego remasterowi - Baldur's Gate: Enhanced Edition - nie musimy grać w archaicznej rozdzielczości.

Sukces nie tylko artystyczny

Twórcy ze studia BioWare celowali w sprzedaż na poziomie 200 tys. kopii. Taka liczba miała im pozwolić na ruszenie z pracami nad sequelem. Tymczasem graczy spragnionych porywającej przygody z mieczem w dłoni i kulą ognia wycelowaną w hobgobliny, ogry, wywerny i inne paskudztwa znalazło się znacznie więcej. W około rok od premiery liczba szczęśliwych nabywców gry przekroczyła milion.

To wszystko przełożyło się na jedyne w swoim rodzaju doznanie. Trudno dziś poczuć tę samą magię związaną z byciem nastolatkiem z furą wolnego czasu, przeżywaniem swoich rozmaitych „pierwszych razów" i świeżym spojrzeniem na świat. To właśnie wyjątkowość momentu, w którym wielu z nas dostało w swoje ręce płyty z Baldur's Gate, sprawiła, że na zawsze będzie to tytuł jedyny w swoim rodzaju. „Tako rzecze mędrzec Alaundo". Okej, w sumie nie mędrzec i nie Alaundo, ale tako rzekę ja. To moja perspektywa na to, dlaczego czas, w jakim trafiłem na Baldura, spowodował, że to dla mnie growy numer jeden. (Koniecznie dla kontrastu przeczytajcie ramkę z opinią Jakuba Olkiewicza, który do Zapomnianych Krain trafił dopiero w 2008 roku i jak na razie nie zamierza ich opuszczać).

Ale że tak bez żadnego 10/10?

Różowych okularów nastolatka nie nosili na pewno recenzenci. Dla nich nie było to pierwsze zderzenie z komputerowym erpegiem ani systemem AD&D. Żeby poznać ich profesjonalną i bardziej obiektywną niż moja opinię o Baldur's Gate, cofnąłem się więc w czasie i przejrzałem sześć tekstów z popularnych polskich magazynów. To, co najpierw rzuca się w oczy, to fakt, że żadna z redakcji nie zdecydowała się na najwyższą ocenę. Najmniej zabrakło do niej w Świecie Gier Komputerowych i tylko tam główny element okładki stanowiła grafika z Baldura. Redaktor o pseudonimie Elektryczny napisał: „Już po pierwszych paru godzinach zabawy wiedziałem, że od Baldur's Gate nie odciągnąłby mnie nawet widok fruwającego za oknem smoka w okularach"... I wystawił maksymalne noty za grafikę oraz grywalność (po pięć gwiazdek), a jedynie udźwiękowieniu przydzielił jedno „oczko" mniej.

Dziewiątki wystawili też redaktorzy magazynów Gry Komputerowe, Secret Service i Reset. Wyłamał się jedynie Gambler, który Wrota Baldura ocenił na 80%. Redaktor Frogger twierdził, że twórcy przed premierą za dużo obiecywali i nie spełnili wygórowanych oczekiwań odbiorców: „Okazało się bowiem, że choć oferuje sporo niewątpliwych atrakcji, nie dorasta do obrazu, który stworzyli sobie gracze. Inaczej mówiąc, chociaż Baldur's Gate jest grą bardzo dobrą, zamiast spektakularnego sukcesu mamy raczej umiarkowaną porażkę, gdyż większość prawdziwych miłośników RPG jest nią lekko rozczarowana. Po prostu oczekiwali zbyt wiele".

TO ZASKAKUJĄCE, ŻE RECENZENCI Z POLSKI NIE DALI BALDUROWI 10/10.

Allor w CD-Action wystawił 9/10, a na pytanie o to, czy Baldur's Gate to erpeg wszech czasów, odpowiedział następująco: „Jeśli ktoś jest zatwardziałym konserwatystą, to i owszem, ale jeśli ktoś woli rzeczywistego zwycięzcę, to pod względem fabuły, »gry« postaci, zaangażowania lepszy jest Final Fantasy VII".

W trakcie przygody mierzyliśmy się z dziesiątkami różnorodnych maszkar.

BG1 vs BG3: pojedynek na wydania

To, jak zmieniał się sposób wydawania gier, to temat na osobną historię. Korzystając jednak z okazji, że za kilka miesięcy zagramy w trzecią odsłonę Baldur's Gate, w ramach ciekawostki porównałem zawartość pudełka CD Projektu sprzed 24 lat z wydaniem Larian Studios.

CENA

155 zł – biorąc pod uwagę ówczesne pensje, cena była wysoka, ale, co ciekawe, ze względu na to, że Baldur's Gate zajmowało aż pięć płyt CD, konkurencyjna do wersji nielegalnych (za jedną płytę płaciło się u pirata ok. 20 zł).

199 zł za wersję „gołą" (obecna cena we wczesnym dostępie, po premierze wzrośnie) i ok. 1220 zł (1360 zł z przesyłką) za edycję kolekcjonerską.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

Porównanie ma sens tylko z wersją kolekcjonerską trzeciego Baldura, ponieważ przygotowane przez CD Projekt standardowe wydanie było wyjątkowo dopieszczone.

- pięć płyt CD
- instrukcja (160 stron)
- książka fantasy ze świata Forgotten Realms „Morze piasków"
- mapa z pieczęcią lakową

- cyfrowa wersja gry
- zestaw naklejek
- figurka łupieżcy umysłu walczącego z drowem (25 cm)
- artbook (160 stron)
- mapa Faerûnu
- karty postaci do D&D
- brelok
- paczka z kartami do Magic: The Gathering
- metalowa kostka k20
- certyfikat autentyczności

Piękne rysowane, szczegółowe tła pozwalały poczuć klimat Zapomnianych Krain.

Każdy magiczny przedmiot realnie zwiększał siłę drużyny.

Recenzenci jednogłośnie chwalili to, w jaki sposób w Baldur's Gate zostały zaimplementowane reguły systemu AD&D i z jaką pieczołowitością udało się twórcom oddać klimat świata Forgotten Realms. Doceniony został intuicyjny system walki z aktywną pauzą. W CD-Action również można było o nim przeczytać: „W porównaniu do Fallouta jest to wielki krok naprzód, bo z jednej strony nadal zachowujemy pełną kontrolę nad postaciami, a z drugiej – nie musimy się samemu bawić w nudne wykańczanie leszczy".

Na plus zaliczono też grafikę i olbrzymią skalę gry: około 100 godzin potrzebnych na jej ukończenie, ponad 100 zadań pobocznych, masa lokacji do odwiedzenia, czarów, rodzajów broni i potworów. Co do minusów – każdy recenzent wymieniał jakiś element, który mógłby zostać poprawiony: momentami ubogą oprawę dźwiękową, problemy z gubieniem drogi przez towarzyszy (występujące szczególnie w wąskich pomieszczeniach) czy brak rewolucyjnych rozwiązań.

„Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę"

Polonizacja BG stała się tak kultowa, że aż trudno przeczytać to zdanie, nie słysząc głosu Piotra Fronczewskiego. W książce zbierającej najważniejsze wydarzenia z historii polskiego gamingu na pewno znalazłby się rozdział o spolszczeniu Baldur's Gate. Pokrótce wyglądało to tak: 23-letni założyciele CD Projektu zachwycają się prezentacją Baldura na hali wystawowej i proponują wydawcy – firmie Interplay – że przygotują kompleksowe tłumaczenie. Polski rynek gier wygląda w tym czasie słabo, więc Interplay zgadza się dopiero w momencie, gdy CDP bierze na siebie wszystkie koszty, obiecuje sprzedaż minimum trzech tysięcy pudełek i zgadza się na samodzielną implementację zmian w kodzie gry.

Następnie, z wiarą w to, że polscy gracze potrzebują właśnie takiej gry jak Baldur's Gate, firma inwestuje ogromną jak na ten czas kwotę ok. 100 tys. złotych w pełne tłumaczenie. Skala wyzwania robi wrażenie – 1500 stron maszynopisu, które przez wspaniałą polską gramatykę zmienia się w 1800 stron. W projekt angażują się takie aktorskie gwiazdy jak Krzysztof Kowalewski, Piotr Fronczewski, Wiktor Zborowski, Marian Opania i Jan Kobuszewski, a także wydawnictwo MAG wraz z pisarzami Andrzejem Sawickim i Jackiem Piekarą oraz zespołem tłumaczy, którzy byli ekspertami od świata Forgotten Realms. Wysiłek się opłaca i już pierwszego dnia CD Projekt sprzedaje 18 tys. kopii gry, żeby później przekroczyć rekordową liczbę 100 tys. pudełek.

Okiem Jakuba Olkiewicza

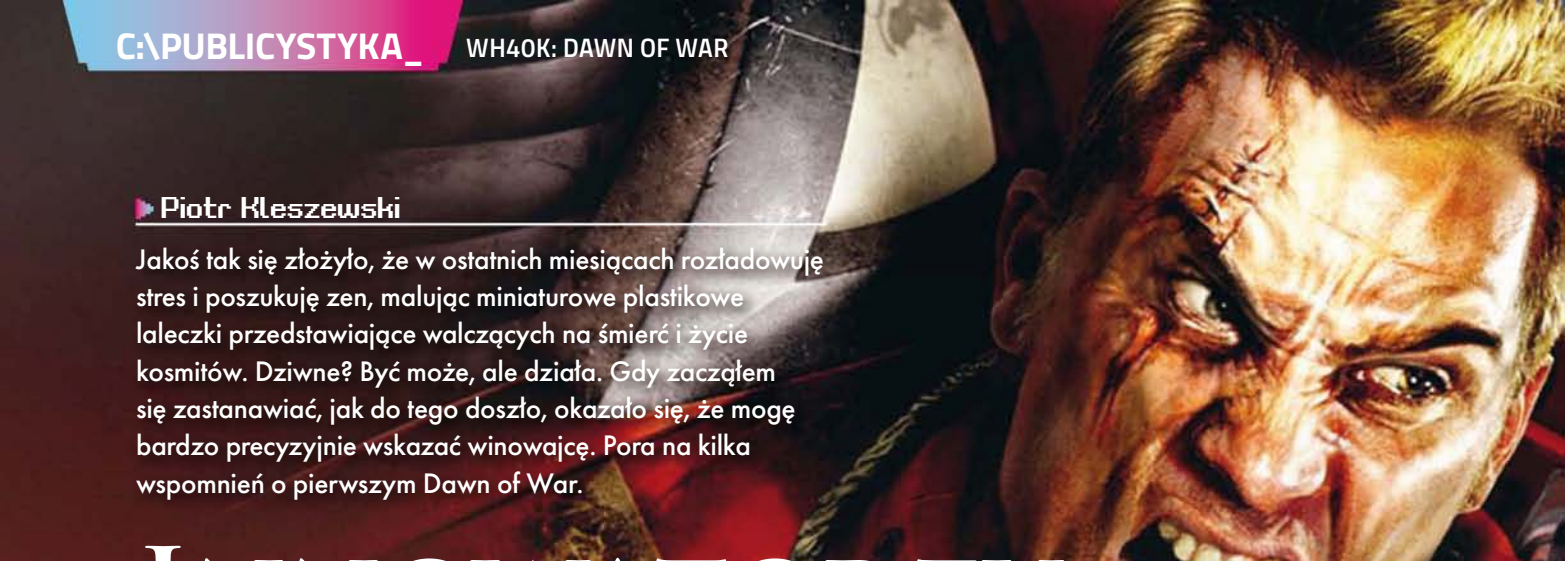
Wrota Baldura w trakcie mojej przygody z erpegami odwiedziłem w najlepszym możliwym momencie. Byłem po romansach z dość prostymi hack'n'slashami, jak Dungeon Siege, przeżyłem oczarowanie otwartym światem wyspy Vvardenfell w Morrowindzie, no i – co najważniejsze – wiedziałem już, że warto czytać wszystkie opisy, przykładać się do wszystkich dialogów i nie przerywać cutscenek. Gdybym trafił na serię jako dzieciak, pewnie bym się od niej odbił, zniechęcił, nie potrafił docenić kunsztu twórców tej wyjątkowej historii. Ale Baldur's Gate odkryłem jako gracz z pewnym bagażem doświadczeń – i jako taki po prostu zostałem wchłonięty przez Wybrzeże Mieczy i Athkatlę. Jak wpadłem te 15 lat temu, tak tkwię z przerwami do dzisiaj. W 2022 roku miałem prosty cel: ukończyć całą historię, od Candlekeep do Tronu Bhaala, przed premierą Football Managera 2023. W dniu instalacji FM-a... stworzyłem nową postać i znów zawitałem do Candlekeep, by przeżyć tę całą opowieść jeszcze raz, już z innymi towarzyszami, z innymi wyborami. Dziś wiem, że gra znudzi mi się dopiero, gdy przejdę ją z każdym kompanem, przeczytam „dalszy ciąg przygód" dla każdej postaci i domknę każdy wątek poboczny na każdy dostępny sposób. Czyli nigdy.

Jakub Olkiewicz jest dziennikarzem sportowym serwisu goal.pl. Razem z Leszkiem Milewskim prowadzi program piłkarski „Tetrycy", ale nie brak opinii, że nazwisko Lewandowski pada w nim rzadziej niż słowa „Baldur's Gate".

Sesje Dungeons & Dragons pozwalają na powrót do Zapomnianych Krain.

A ja patrzę sercem, nie mędrca szkiełkiem!

W skrócie: dla redaktorów, którzy z niejednego peceta erpegi jedli (czy jakoś tak), Baldur's Gate było grą świetną, ale raczej ze sztandarami z hasłem „Tylko Baldur!" nie zamierzali biegać. Jeśli chodzi o mnie, **do dziś pielęgnuję w sobie wyidealizowane wspomnienie mojej przygody z tym dziełem**. Miło jest traktować je niczym Baldura z mitologii nordyckiej – który był symbolem piękna, mądrości i dobra – i od czasu do czas odkurzyć Zapomniane Krainy, żeby znowu poczuć cząstkę tego, co towarzyszyło mi ponad 20 lat temu. Napisałbym coś jeszcze, ale ktoś musi zająć się problemami ginących górników i słabej jakości żelaza w kopalni Nashkel. Wybaczcie więc...



Piotr Kleszewski

Jakoś tak się złożyło, że w ostatnich miesiącach rozładowuję stres i poszukuję zen, malując miniaturowe plastikowe laleczki przedstawiające walczących na śmierć i życie kosmitów. Dziwne? Być może, ale działa. Gdy zacząłem się zastanawiać, jak do tego doszło, okazało się, że mogę bardzo precyzyjnie wskazać winowajcę. Pora na kilka wspomnień o pierwszym Dawn of War.

Innowatorzy w mrocznej przyszłości

Najpierw – oślepiający ogień buchający z dyszy silnika odrzutowca mknącego po niebie. W chmurach spalin i pyłu kamera podąża za ostro nurkującym statkiem, by przyjrzeć się rozoranemu kraterami polu bitwy. Na dole, pośród ruin, jak w ukropie uwijają się futurystyczni wojownicy w ciężkich, czerwonych pancerzach. Wszyscy, oprócz wzywającego wsparcie dowódcy o kanciastej szczęce Bruce'a Willisa (i podobnej fryzurze), mają na głowach hełmy bardziej złowieszcze niż ten należący do Dartha Vadera. Po drugiej stronie placu boju, na poszczerbionej grani, czają się uzbrojeni w gigantyczne karabiny i jeszcze większe siekiery... orkowie z Warcrafta? W przyszłości? Skąd oni się tutaj wzięli?

Nie ma czasu na głupie pytania, bo z jakiegoś powodu czerwoni wojownicy postanawiają opuścić umocnione, bezpieczne pozycje i zaszarżować na zieloną hordę. Orkowie nie pozostają dłużni. Akcja przyspiesza, a nasze zmysły zostają zaatakowane 40-sekundową orgią przemocy w mistrzowskiej choreografii. W ruch idą piły łańcuchowe, topory i pistolety. Wkracza robot, który wygląda, jakby skrzynka pocztowa spod twojego bloku zyskała świadomość i postanowiła popełniać zbrodnie wojenne. Krzyki, wybuchy, miotacze ognia. Obiektyw kamery umazany jest posoką, a na twarzy czujesz żar bijący od pogorzeliska. W końcu zgiełk powoli milknie, a kosmiczny Bruce Willis wbiega na wzgórze i – wydając ostatnie tchnienie – wbija w ziemię sztandar. W tle, na rozświetlonym łuną niebie, widać desant obiecanych posiłków. Choć wielu poległo, Krwawe Kruki wygrały tę bitwę.

Desant nowej osobowości

Tak właśnie po raz pierwszy przedstawiło mi się Mroczne Milenium: jako na wskroś brutalne, brzydkie, w bardzo złym smaku i momentami rozbrajająco durne. Zakochałem się od pierwszego wejrzenia. Zresztą nie ja jeden. **W ostatnich latach Warhammer 40,000 stał się integralną, rozpoznawalną częścią popkultury z potencjałem na zdobycie statusu „kolejnej wielkiej rzeczy".** Długa jednak była droga tej marki z zatęchłych piwnic i klubów fantastyki na youtubowe i hollywoodzkie salony.

Gdyby ktoś mi kiedyś powiedział, że poświęcone Warhammerowi treści będą wykręcać milionowe wyświetlenia, Henry Cavill z błyszczącymi oczami zacznie opowiadać w wywiadach o malowaniu figurek, a firma należąca do piątego najbogatszego człowieka na świecie postanowi przenieść uniwersum na telewizyjny ekran, co najwyżej westchnąłbym pobłażliwie. A jednak tak wygląda dzisiejsza rzeczywistość. I choć przyczyniło się do tego mnóstwo czynników, jak chociażby popularyzacja kultury geekowskiej, komercyjne sukcesy subwersywnej fantastyki czy zmiana zachowań społecznych wokół gamingu, to jeśli miałbym mimo wszystko pokusić się o wskazanie, kiedy pierwszy kamyczek ruszył lawinę, bez wahania wymieniłbym wrzesień 2004 roku, czyli premierę pierwszego Dawn of War.

Właściwi ludzie na właściwym miejscu

Warhammer 40,000: Dawn of War nie był w żadnym wypadku pierwszym tytułem przenoszącym gracza w „daleką, ponurą przyszłość": Games Workshop próbowało swoich sił na różnych frontach, udzielając licencji tak na bezpośrednie adaptacje gier planszowych, jak i strategie turowe czy strzelanki. Choć zdarzały się wśród nich perełki pokroju Space Hulka, nie pozostawiły po sobie trwałego śladu. I dopiero postawienie na ambitne kanadyjskie studio Relic Entertainment okazało się strzałem w dziesiątkę. Swoje zrobiło również wyczucie czasu. Przełom wieków był

PO WIELU LATACH DAWN OF WAR WCIĄŻ BRONI SIĘ GRYWALNOŚCIĄ.

dla RTS-ów bardzo ciekawym okresem: ustabilizował się pewien gatunkowy kanon, którego ramy powoli zaczynała pokrywać patyna, a rozwój technologii 3D oferował twórcom nowe, nieosiągalne wcześniej możliwości. Innymi słowy: nastał idealny czas dla innowatorów.

Tak się składa, że ekipa z Relic Entertainment jak najbardziej zaliczała się do ich grona. Choć Kanadyjczycy zaczynali w 1997 roku jako maleńkie studio założone przez pasjonatów, **przed wydaniem Dawn of War mieli już całkiem ciekawe CV. Otwierał je wizjonerski Homeworld**, strategia osadzona w realiach science fiction oraz pierwszy na świecie tytuł, który spróbował w pełni wykorzystać poruszanie się w trójwymiarowej przestrzeni i nie poległ przy tym sromotnie. Gra nie tylko została doceniona przez krytyków, ale też odniosła sukces komercyjny. Drugim dziełem Relica było wydane przez Microsoft na początku 2003 roku Impossible Creatures, również eksplorujące gatunek RTS-ów. Tym razem jednak opowiadało nie o starciach przemierzających galaktykę cywilizacji, lecz o bawieniu się DNA w celu stworzenia jak najdziwniejszych, zabójczych hybryd różnych zwierząt. Doktor Moreau byłby zachwycony, ale branża i gracze z nieco mniejszym entuzjazmem przyjęli ten ekscentryczny tytuł.

Squiggoth. Jeden z tych stworów, na widok których żałujesz, że nie zaspałeś do pracy.

Wydany we wrześniu 2003 roku sequel Homeworlda zebrał pozytywne opinie, ale nie powtórzył sukcesu pierwszej części. To jednak wystarczyło, by studiem zainteresował się duży wydawca, i w kwietniu 2004 za, bagatela, 10 mln dolarów Relic Entertainment przeszło na własność THQ. Utrata niezależności zawsze jest w jakiś sposób stresogenna, lecz opieka giganta zagwarantowała Kanadyjczykom stabilność i mimo wszystko sporo swobody. Do tej pory studio, mimo niemałych sukcesów, wciąż bardzo ostrożnie musiało podchodzić do swoich finansów. W poświęconym historii Relica dokumencie zrealizowanym przez GameSpot Ian Thompson, jeden z programistów, wspomina, że przeżył głęboki szok, gdy poprosił o nowy monitor. Otóż nie tylko jego prośba została błyskawicznie rozpatrzona, ale też dla wygody pracy od razu dostał dwa egzemplarze upragnionego sprzętu. Większe „plecy" oznaczały też dostęp do dużych licencji i w ten właśnie sposób czwartą stworzoną przez Relic grę świat poznał jako Warhammera 40,000: Dawn of War.

Świt nowej ery RTS-ów

Innowacyjność Świtu wojny wynikała przede wszystkim z dwóch aspektów. Po pierwsze **Relic zdecydował się zmniejszyć skalę starć zazwyczaj spotykaną w strategiach i zamiast na rozmach postawić na intensywność**. Ograniczona liczba jednostek na polu bitwy sprawiała, że każdy żołnierz był cenny, a umiejętne wykorzystanie jego zdolności okazywało się kluczowe dla przebiegu walki. Co więcej, nasze siły operowały nie jako indywidualni wojacy, ale oddziały. Te dało się odpowiednio personalizować, miały też wspólne morale, które określało, czy grupa będzie w stanie kontynuować starcie po ciężkich stratach albo czy pozwoli zaskoczyć się zasadzką w niekorzystnej pozycji (tu istotną rolę odgrywała mechanika terenu, preludium do tego, co dostaliśmy dwa lata później w Company of Heroes). Wreszcie – **mniej jednostek oznaczało, że mogliśmy z bliska docenić wszystkie szczegóły krwawego spektaklu**, a tych znalazło się w grze naprawdę sporo.

Każdy oddział bez wyjątku miał możliwość walki wręcz. Z jednej strony gra nabierała dzięki temu głębi taktycznej, bo np. wyspecjalizowanych strzelców wroga można było „wyłączyć" mobilnymi kontrami, zmuszając ich do zmiany sposobu działania, z drugiej – dawało to animatorom pole do popisu przy wprowadzeniu tzw. sync killi, czyli scenek przedstawiających wykończenie

#boysnightsout #ridingwild #przasnyszcore

przeciwnika. W przyszłym roku tytuł będzie obchodzić swoje 20. urodziny, ale **mnogość i złożoność rozmaitych finisherów wciąż robią wrażenie**.

Druga wprowadzona przez serię innowacja to podejście do zdobywania zasobów i zarządzania nimi. W Dawn of War mieliśmy dwa surowce: rekwizycję i energię. Oba były generowane pasywnie, pierwszy przez przechwytywane na mapie

Drużyna broni ciężkiej. Z ciężką bronią. Zadaje ciężkie obrażenia.

strategiczne pozycje, drugi przez budowane generatory. Co więcej, oba teoretycznie się nie kończyły, więc nie musieliśmy się martwić wycięciem lasu czy wyczerpaniem złóż. Zespołowi Relic Entertainment naprawdę zależało na tym, żeby w grze o krwawej łaźni gracz mógł skupić się na walce, a nie na wysyłaniu parobków do kamieniołomów. W dodatku **system zachęcał do agresywnej ekspansji i przejmowania kontroli nad mapą już od samego początku rozgrywki** zamiast okopywania się na swojej pozycji i czekania na rozbudowanie armii do maksymalnych rozmiarów. Akcja miała pierwszeństwo.

Wieczna, mroczna wojna

Wybrane przez Relic rozwiązania gameplayowe idealnie dopełniały opowieść snutą przez studio. Uniwersum Warhammera 40,000 na tle innych światów fantastycznych jest dość specyficzne: z jednej strony jeśli będziecie mieć ochotę zagłębić się w przepastne lore, znajdziecie zajęcie na setki godzin. Z drugiej, przynajmniej w moim przekonaniu, setting najlepiej działa jako raczej powierzchowny zarys pewnych pomysłów, coś, co bardziej się czuje, niż rozumie. Dawn of War nie rozdrabniało się w opowiadaniu o mechanizmach administracyjnych Imperium, nie siliło się na kompleksowe wyjaśnienie pochodzenia każdej ze stron konfliktu, tłumaczenie, czym właściwie jest Duch Maszyny albo „trupia mączka". **Świetnie za to komunikowało emocje i pomysły, które rządziły tym światem.**

Singlowa kampania stawiała gracza w roli dowódcy Kosmicznych Marines, genetycznie zmodyfikowanych wojowniczych mnichów stanowiących absolutną elitę sił zbrojnych Imperium Człowieka i ostatnią linię obrony przed zagrożeniami ze strony Obcych i buntowników. Początkowo naszym zadaniem była pacyfikacja szalejących na planecie Tartarus orków, ale na przestrzeni 11 misji fabularnych okazywało się, że intryga jest nieco bardziej skomplikowana, a oprócz zielonej hordy przyjdzie nam zmierzyć się również z Eldarami, czyli kosmicznym odpowiednikiem elfów, oraz siłami Chaosu. Nieustająca akcja udanie kreowała atmosferę wiecznej wojny; dzięki ograniczonej skali starć faktycznie mogliśmy poczuć tę elitarność Kosmicznych Mari-

nes, a zdobyte przy Impossible Creatures doświadczenie z pewnością pomogło Relicowi zadbać o to, by obecne w grze frakcje zróżnicowane były nie tylko wizualnie, ale też gameplayowo.

Wreszcie – **oprawa audiowizualna kapitalnie budowała mrok i przesadę settingu**. Serio, mogę zupełnie wybaczyć scenarzystom fakt, że większość pojawiających się w serii Lordów Chaosu, rzekomo najprzebieglejszych i najbardziej bezwzględnych spośród czempionów Mrocznych Bogów, to osobnicy podejmujący wręcz idiotyczne decyzje, dopóki będą dubbingowani w TEN sposób.

Rozwijanie sprawdzonej formuły

Rok później Dawn of War dorobiło się pierwszego dodatku, Winter Assault. Znane z podstawki frakcje otrzymały kolejne jednostki, pojawiła się też nowa, przypominająca współczesne armie z naszego świata, Gwardia Imperialna. Relic postanowił pobawić się z formułą kampanii i tym razem oglądaliśmy przebieg konfliktu z czterech różnych stron: Gwardzistów, Eldarów, Orków i Chaosu.

Konieczność „uczenia się" nowych frakcji i sposobów gry z pewnością zadziałała odświeżająco, ale historia mogła już wciągnąć trochę mniej, bo – choć ostatecznie do nas należała decyzja o tym, kto zwycięży – z samymi ugrupowaniami nie czuliśmy się już tak bardzo związani.

Ten **złoty środek między wciągająca opowieścią a swobodą działań gracza stanie się zresztą czymś, czego Relic będzie szukał przy każdej kolejnej odsłonie serii**, raz z lepszym, a raz z gorszym skutkiem (ale, moim zdaniem, w zasadzie nigdy nie trafiając idealnie w cel). Jeszcze więcej swobody dostaliśmy w wydanym w 2006 roku samodzielnym dodatku Dark Crusade, który wprowadzał dwie nowe rasy (kosmitów T'au mocno nawiązujących estetycznie do mecha anime oraz Necronów stanowiących wariację na temat „Terminatora" i starożytnego Egiptu). Dawał też graczowi pełen wybór co do tego, kim rozegra sandboksową kampanię, w której będzie musiał pokonać wszystkie pozostałe rasy, podbijając ich prowincje. Przełożyło się to na dość powtarzalny gameplay – kolejne misje, oprócz ataku na ostatnią lokację należącą do danej frakcji, wyglądały tak samo jak tryb skirmishowy, w którym po prostu zaczynamy od zera „granie" jakiejś mapy, by finalnie zniszczyć bazę wroga. Żadnych ciekawych celów, żadnej sensownej historii.

Soulstorm, czyli wtopa

O ostatnim z trzech dodatków, wydanym w 2008 roku Soulstormie, wolałbym nie pamiętać. Jego stworzenie powierzono początkującemu Iron Lore Entertainment, które wcześniej miało na koncie jedynie hack'n'slasha Titan Quest. Studio postanowiło zagrać bezpiecznie i zaserwowało nam po prostu to samo, co w Dark Crusade, tylko w większej ilości i gorszej jakości. Nieco świeżości miało zapewnić wprowadzenie jednostek latających, lecz techniczna realizacja pomysłu pozostawiała sporo do życzenia. Ponownie dostaliśmy dwie nowe rasy, ponownie rozgrywaliśmy turową, pseudototalwarową kampanię między skirmishami, tym razem jednak konflikt został rozdęty nie na jedną, lecz cztery planety. Ponadto nasze budynki znikały z podbitych prowincji, więc organizowanie obrony swoich terytoriów od zera sztucznie wydłużało całą zabawę.

WIDZĘ W DAWN OF WAR KAMYCZEK, KTÓRY RUSZYŁ LAWINĘ ZAINTERESOWANIA WARHAMMEREM 40,000.

Sytuację ratowało mocniejsze zaakcentowanie roli dowódców armii – podczas kampanii mogliśmy zdobywać dla nich ekwipunek i zapewnić im „gwardię honorową", czyli niewielką pulę jednostek, które podróżowały z nami między kolejnymi prowincjami, udzielając nam nieco wsparcia na początku każdej mapy. Do tego na raz podbitej prowincji zostawały zbudowane przez nas struktury, więc w przypadku ataku przeciwnika łatwiej było nam się bronić i cała kampania wydawała się spójniejsza. Ostatecznie pozytywy przeważyły nad mankamentami, dzięki czemu w zbiorowej pamięci graczy Mroczna Krucjata zapisała się jako najlepszy dodatek do Dawn of War.

Przyjemnego lotu życzą linie Evil Sunz!

Ukochany staroć

Po wielu latach pierwsze Dawn of War nadal broni się grywalnością. **Jeśli zerkniemy na statystki Steama, przekonamy się, że gracze wciąż dużo chętniej wracają do tego tytułu niż do dwóch kolejnych odsłon.** Trudno się dziwić, to właśnie tą produkcją Relic położył fundamenty pod swój największy sukces, Company of Heroes, to właśnie Świt Wojny dotarł z opowieścią o Mrocznym Milenium do tak szerokiego grona odbiorców. Czy grze przydałby się remaster? Może, ale przyznajcie sami, że monolog o „METALOWYCH PUDŁACH" wygłaszany w 4K to po prostu nie byłoby to samo...

Światy DYSKIETKI

Breja

Życie nie jest sprawiedliwe. Gry na podstawie książek Andrzeja Sapkowskiego, który wirtualną rozrywką i jej fanami zdaje się gardzić, odniosły globalny sukces. Tymczasem komputerowe adaptacje twórczości Terry'ego Pratchetta, entuzjasty nowych technologii i zapalonego gracza, jakoś nie zawojowały świata. A powinny!

„Świat Dysku" Terry'ego Pratchetta to jedna z najpopularniejszych serii powieści fantasy w historii. Wszystko zaczęło się w 1983 roku od prostej parodii twórczości J.R.R. Tolkiena, Roberta E. Howarda i ogólnie wszelkiego „wzorcowego" fantasy, by z czasem cykl rozrósł się do ponad 40 tomów, które pod płaszczykiem komedii poruszają mnóstwo złożonych i stale aktualnych problemów. Oprócz samych powieści powstały również cztery części popularnonaukowego cyklu „Nauka Świata Dysku" (polecam!), sześć słuchowisk radiowych, dwa animowane seriale i trzy aktorskie filmy telewizyjne. A także cztery gry komputerowe.

Napisz to jeszcze raz, sam

Pierwsza z nich, The Colour of Magic, będąca adaptacją „Koloru magii", ukazała się w 1986 roku, a więc trzy lata po wydaniu literackiego pierwowzoru. Fraza „Świat Dysku" nie znalazła się nawet w tytule produkcji, gdyż nie była wtedy powszechnie rozpoznawalna, cykl zaś jeszcze nawet nie istniał – w tym samym roku, co gra, ukazała się dopiero druga książka z serii i nikomu nie śniła się popularność, jaką osiągnie ten nowy, płaski świat fantasy.

Wydane na ZX Spectrum, Amstrada CPC oraz Commodore'a 64 **The Colour of Magic było typową przedstawicielką popularnego wówczas gatunku tekstówek**. Rozgrywka składała się więc głównie z czytania ścian tekstu, ozdobionych nielicznymi ilustracjami, oraz wpisywania z klawiatury komend w rodzaju „Idź w lewo" albo „Uszczypnij kelnerkę". Pomysł przerobienia książki na grę tekstową z jednej strony wydaje się oczywisty, z drugiej nieco absurdalny: czy nie lepiej po prostu przeczytać powieść, zamiast gapić się w nieco tylko zmienioną wersję tego samego tekstu rozpikselowanego na monitorze?

„Absurdalność" zresztą była czymś absolutnie normalnym, zarówno dla książki Pratchetta, jak i dla zespołu z Delta 4 odpowiedzialnego za jej „egranizację". Rok wcześniej firma wypuściła na rynek Bored of the Rings,

Ach, wspaniałe czasy gier na kasetach. I okładek luźno powiązanych z treścią.

Materiały graficzne: MobyGames, Adobe Stock

luźną adaptację popularnej parodii „Władcy Pierścieni", oraz Robin of Sherlock – kompletnie obłąkaną produkcję, w której słynny detektyw nosi zielone rajtuzy i rozwiązuje zagadki związane z mafią smerfów, porwaniem Toto (psa Dorotki z „Czarnoksiężnika z Krainy Oz") czy podszywającym się pod Herna Myśliwego profesorem Moriartym. Pratchettowy świat spoczywający na wielkich słoniach stojących z kolei na ogromnym żółwiu niewątpliwie pasował do kierunku obranego przez Deltę 4. **The Colour of Magic spotkało się z raczej przychylnymi opiniami recenzentów**, chociaż niektórzy skarżyli się, że bez znajomości książki (której gra była bardzo wierna) zagadki są często dość konfundujące.

Bogowie muszą być szaleni!

Na kolejną grę, tym razem ochrzczoną po prostu mianem Discworld (na polecenie Pratchetta zrezygnowano z podtytułu The Trouble with Dragons), musieliśmy czekać aż do 1995 roku, ale niewątpliwie było warto. Otrzymaliśmy **przezabawną, zdolną konkurować z produkcjami LucasArtsu i Sierry przygodówkę**, która jednocześnie doskonale uchwyciła ducha literackiego pierwowzoru. Nic zresztą dziwnego – Pratchett chodził do kwestii udzielania zgody na adaptowanie jego twórczości, a w 1995 roku był już znany na całym świecie i mógł przebierać w ofertach. Developerzy musieli więc najpierw udowodnić, że naprawdę wiedzą, co robią. W tym celu zespół Teeny Weeny Games (późniejsze Perfect Entertainment) pokazał pisarzowi krótką animację Rincewinda budzącego miotłą śpiący na szafie Bagaż, czyli sekwencję, która posłużyła później za pierwszą zagadkę w grze.

> „SIEDZĘ, UDERZAJĄC GŁOWĄ W EKRAN, AŻ SKOŃCZĘ [GRĘ]".
>
> TERRY PRATCHETT O GRACH KOMPUTEROWYCH

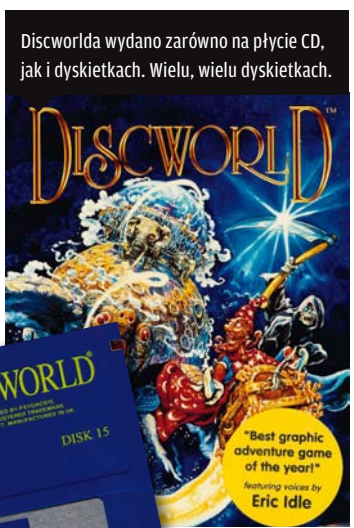
Głównym bohaterem Discworldu był, podobnie jak w tekstowym The Colour of Magic, właśnie Rincewind – mag tak niewydarzony, że gdy umrze, średnia magicznego talentu ludzkości zauważalnie wzrośnie. Bagaż natomiast, czyli poruszający się na setkach maleńkich nóżek kufer o nieograniczonej pojemności i morderczych skłonnościach, służy w grze za mobilny magazyn ekwipunku – to w nim lądują wszystkie zebrane przez nas przedmioty, gdyż jak w każdej produkcji point'n'click obsesyjne zbieractwo jest tu kluczem do sukcesu.

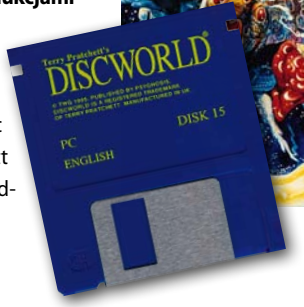
W ogóle się nie dziwię, że ta krótka scenka przekonała Pratchetta, iż zespół z Teeny Weeny Games to właściwi ludzie, i to mimo braku doświadczenia z przygodówkami. **Discworld wygląda po prostu dokładnie tak, jak Świat Dysku wyglądać powinien.** Najłatwiej wizualny styl gry można opisać jako uproszczoną, może nieco bardziej kreskówkową wersję słynnych ilustracji Josha Kirby'ego, które zdobiły okładki pierwszych 26 książek z serii („Ja tylko wymyśliłem Świat Dysku, Josh go stworzył", stwierdził kiedyś Pratchett).

Wirtualny Dysk prezentuje się po prostu prześlicznie i jednocześnie skutecznie wyróżnia się z tłumu ówczesnych przygodówek. Dodajmy do tego doskonałą obsadę z samym Erikiem Idle'em w roli Rincewinda na czele oraz takimi tuzami brytyjskiej telewizji jak znany z „Doktora Who" Jon Pertwee czy niezastąpiony Tony „Baldrick" Robinson z „Czarnej Żmii". Wydawać by się mogło, że oto mamy arcydzieło, jakiego świat nie widział. Niestety **Discworld to gra, w której wszystko jest doskonałe... oprócz samej gry**.

Jeśli dziś wspomina się o Discworldzie, to prawie zawsze po to, by użyć go jako najlepszego (czy może najgorszego?) przykładu niedorzecznych

Discworlda wydano zarówno na płycie CD, jak i dyskietkach. Wielu, wielu dyskietkach.

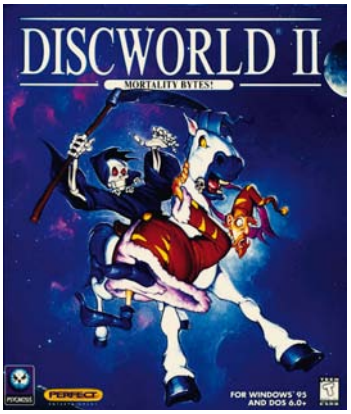




Discworld MUD

Warto wspomnieć o tej powstałej w 1992 roku i nadal aktywnej grze online. Jej świat składa się z obszarów symulujących kilka dużych miast (Ankh-Morpork, Djelibeybi, Bes Pelargic i Genua) na dwóch kontynentach, do tego dochodzą mniejsze metropolie i ponad milion pokoi reprezentujących wsie. Każdy gracz może dołączyć do jednej z gildii, co daje mu pewne unikalne zdolności niedostępne dla innych. Gra oferuje sześć głównych klas, tj. czarodzieja, kapłana, wiedźmę, wojownika, złodzieja i zabójcę, przy czym trzy ostatnie dzielą się na kilka podgildii. Zainteresowanych odsyłam na stronę: https://discworld.starturtle.net/lpc.

Filary przemysłu filmowego: gwiazda wielkiego ekranu i sprzedawca podłych przekąsek.



zagadek, z których słyną przygodówki, zwłaszcza te z lat 90. XX wieku. Jednak **nawet jak na standardy gatunku słynącego z gardzenia logiką, łamigłówki w Discworldzie są absolutnie niemożliwe**. Jak napisał jeden z redaktorów Eurogamera, „Ukończyć tę grę bez solucji to zobaczyć oblicze Boga. Szalonego i okrutnego Boga". Weźmy za przykład kradzież szaty mnicha. Żeby to zrobić, musimy wywołać burzę, która go przemoczy, gdyż wtedy mężczyzna zdejmie mokre ubranie, a żeby burzę wywołać, musimy z kolei cofnąć się w czasie i przenieść motyla na miejsce, gdzie w przyszłości zjawi się ów mnich (bo efekt motyla, łapiecie?). Oczywiście aby złapać owada w przeszłości, należy wcześniej zabrać ze sobą żabę i wsadzić ją do ust „dawnej" wersji samego siebie śpiącej w parku. Jasna sprawa, prawda? A to i tak prawdopodobnie jedna z sensowniejszych sekwencji zdarzeń w grze!

Znany mi jest tylko jeden tekst określający zagadki w Discworldzie jako logiczne – z naszego starego, dobrego Secret Service'u. Wciąż nie wiem, czy autor tej recenzjo-solucji był geniuszem, czy szaleńcem. Na pewno musiał mieć sokoli wzrok, gdyż gra niejednokrotnie zmusza nas do szukania maleńkich klikalnych elementów, z których obecności oczywiście nawet nie zdajemy sobie sprawy, póki na nie nie trafimy.

Jak Śmierć na urlopie

Niemal jednogłośna krytyka poziomu trudności nie pozostała bez odzewu. W powstałym zaledwie rok później sequelu Discworld II: Missing Presumed...!? (mieszkańcom Ameryki Północnej znanym jako Discworld II: Mortality Bytes!) zagadki były już znacznie sensowniejsze, a **Rincewind, znów obsadzony w roli głównej, niczym Deadpool burzył czwartą ścianę, by pożartować z niesławnych łamigłówek z poprzedniej części**. Dołączył do niego nawet sam Pratchett we wstępie do instrukcji: „Oto druga gra Discworld. Jak to »ale ja jeszcze nie skończyłem pierwszej«?"(*).

Fabułę, traktującą o Śmierci opuszczającym posterunek, czego efektem jest plaga nieumarłych, zaczerpnięto z „Kosiarza" i „Muzyki duszy", ale podobnie jak w przypadku pierwszej gry (wysnutej głównie z tomu „Straż! Straż!") była to bardzo luźna adaptacja. Może nawet jeszcze luźniejsza, gdyż **„dwójka" ogólnie oddaliła się nieco od klimatu pierwowzoru**. Nadal bawiła, ale Rincewind coraz mniej przypominał sympatycznego tchórza z książek, humor często okazywał się bardzo slapstickowy, do tego zdecydowanie przesadzono z niezbyt subtelnymi nawiązaniami popkulturowymi (nawet intro było praktycznie kalką początku „Zabójczej broni 3").

Co chyba najważniejsze, grafika, choć od strony technicznej znacznie lepsza (odpalona za pomocą bezcennego ScummVM gra nawet na dużym, panoramicznym monitorze nadal imponuje świetnej jakości ręcznie rysowaną animacją 2D!), zatraciła wyjątkowy styl pierwszej części. Jak tłumaczył później Gregg Barnett, dyrektor kreatywny obu Discworldów, uproszczenie kreski wynikało z powierzenia animacji studiu Hanna-Barbera. To dzięki zatrudnionym w nim artystom i ich imponującej mocy przerobowej (animatorzy uporali się ze wszystkim w zaledwie trzy miesiące) grę udało się ukończyć w przeciągu roku od premiery poprzedniej części.

Zawsze zostanie nam Ankh-Morpork

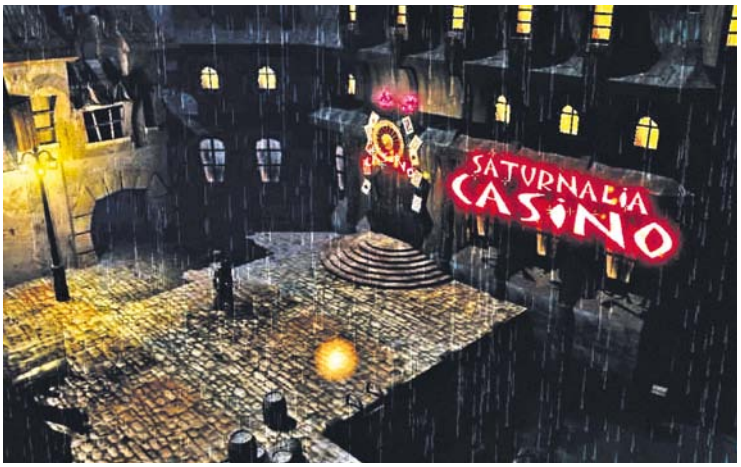
Ostatnia gra ze Świata Dysku, Discworld Noir, ukazała się w 1999, u schyłku złotej ery klasycznych przygodówek, i różniła się znacznie od swoich poprzedniczek pod niemal każdym względem. Pierwsza rzuca się w oczy trójwymiarowa grafika. Rozwój technologiczny po prostu wymusił na twórcach tę ewolucję. Z perspektywy czasu trudno wręcz uwierzyć, że tak wyglądał „postęp"... Cóż, 3D z przełomu stuleci zestarzało się fatalnie, w przeciwieństwie do niewzruszonych upływem czasu dwuwymiarowych rysunków, ale taki wtedy był zeitgeist – 3D albo nic. (Blizzard zrezygnował z wydania swojej dwuwymiarowej przygodówki Warcraft Adventures: Lord of the Clans, mimo że prace nad grą praktycznie dobiegły końca, ponieważ uznano ją za przestarzałą).

Oczywiście Noir różni się od pierwszych dwóch gier nie tylko z powodu trzeciego wymiaru. Jak sama nazwa wskazuje, zamiast kolorowego, kreskówkowego stylu

Zagadka w stylu „Incepcji": robimy film w grze na podstawie książki.

(*) Instrukcje do „dyskowych" przygodówek naprawdę warto przeczytać, choćby dla samego humoru i wprowadzenia w świat, jeśli nie znacie za dobrze książek.

Klasyczny wręcz przepis na grę noir: podbródek godny Bruce'a Campbella, prochowiec i wieczna deszczowa noc...



mamy do czynienia z dziełem znacznie mroczniejszym. Jak na pastisz kina noir przystało, wszystko zdaje się rozgrywać w nocy podczas ulewy, w słabo oświetlonych pomieszczeniach. To zupełnie inne Ankh-Morpork niż to, które zwiedzaliśmy razem z Rincewindem, tym razem zastąpionym zresztą prywatnym detektywem Lewtonem, nowym bohaterem stworzonym na potrzeby gry.

Na zrezygnowanie z nieudolnego czarodzieja nalegał Pratchett, który nigdy nie uważał Rincewinda za szczególnie ciekawą postać. Poza tym książkowy Świat Dysku znacznie się zmienił od swoich początków, nieco spoważniał i stał się... no cóż, na swój sposób również bardziej „trójwymiarowy". Nie znaczy to, że nagle przestał wywoływać śmiech, ale jak mówił już kilka lat wcześniej autor, „Dysk jest zabawny dla nas, bo patrzymy na niego z zewnątrz. Dla ludzi, którzy w nim żyją, nie ma w tym wszystkim nic śmiesznego". Nowa gra odzwierciedlała tę dojrzalszą stronę płaskiego świata.

UNIWERSUM PRATCHETTA ZASŁUGUJE NA WIĘCEJ DOBRYCH GIER!

Kłopoty to jego specjalność

Stworzenie oryginalnej historii z całkiem nowym bohaterem, do tego utrzymanej w klimacie klasycznych kryminałów, było pomysłem Barnetta. Scenariusz do gry napisał Chris Bateman po urządzeniu sobie wyczerpującego maratonu czytania powieści Raymonda Chandlera i oglądania filmów z Humphreyem Bogartem. Potem jego dzieło trafiło do Pratchetta, który wprawdzie uważał gry za niekanoniczne, osadzone w innym, „alternatywnym" Świecie Dysku, ale i tak bardzo zależało mu na tym, by owoc pracy studia był jak najlepszy i najbliższy klimatowi książek. I mogę z przekonaniem powiedzieć, że tym razem odniesiono sukces pod każdym względem (poza finansowym...).

Noir ma bez wątpienia najlepszą fabułę ze wszystkich „dyskowych" gier, najciekawszych bohaterów i dialogi oraz najbardziej satysfakcjonującą mechanikę. Koniec z licznymi, frustrującymi zagadkami w stylu „czego by tu użyć na czym". Lewton jest detektywem, a nie komikiem ze slapstickowej komedii, więc większość rozgrywki obraca się wokół prowadzenia śledztwa, zdobywania nowych poszlak i zadawania pytań. Znacznie częściej niż nowe przedmioty zbieramy notatki, które wykorzystujemy jako tematy rozmów z licznymi świadkami i podejrzanymi. Łamigłówki nie są tu czymś sztucznym, oderwanym od fabuły, lecz stanowią jej integralną część. Wiem, że wielu miłośników gatunku uzna moje słowa za herezję, ale **według mnie Discworld Noir to gra znacznie lepsza od również czerpiącego garściami z kina noir kultowego Grim Fandango**.

Niestety problemy finansowe i zakończony w sądzie konflikt z wydawcą poprzednich produkcji doprowadziły Perfect Entertainment do bankructwa wkrótce po premierze Noir. W efekcie gra ukazała się w niewielkim nakładzie, i to wyłącznie w Europie, a co gorsza, twórcy nie mieli nigdy okazji naprawić licznych bugów, które ją trapiły. Terry Pratchett natomiast nie wprowadził pierwszego i jedynego prywatnego detektywa Dysku do żadnej ze swych książek, mimo że Lewton byłby świetnym dodatkiem do bogatej galerii powieściowych postaci. Jedna z najlepszych przygodówek końca lat 90. i najciekawszy nieksiążkowy rozdział Świata Dysku nie doczekał się należnej sławy, ale na eBayu zawsze można znaleźć kilka egzemplarzy gry, jeśli chcielibyście nadrobić zaległości.

+++Błąd, brak sera+++

Wprawdzie z czasem gry przygodowe powróciły do łask, ale nigdy już nie mieliśmy kolejnej okazji, by odwiedzić za ich sprawą uniwersum stworzone przez Terry'ego Pratchetta. Zostało nam tylko tych kilka tytułów doskonale reprezentujących najlepsze, co przygodówki niegdyś oferowały... oraz wszystkie bolączki, które trapiły ten gatunek. Niewątpliwie warto jednak uzbroić się w cierpliwość i wziąć udział w wirtualnej przygodzie na ulicach Ankh-Morpork. Nie pozwólcie mi was zatrzymywać.

Pratchett i gry

Terry Pratchett o swoim zamiłowaniu do gier mówił często i chętnie. Uwielbiał serię Thief za inteligentną rozgrywkę, a Obliviona chwalił za rozległy otwarty świat, ale potrafił również cieszyć się zupełnie pozbawioną głębi rozwałką w Wolfensteinie. Jak na ironię, wymieniając ulubione tytuły, właściwie nigdy nie wspominał tylko o jednym gatunku, i to tym, do którego zaliczają się wszystkie gry oparte na cyklu „Świat Dysku" – o tradycyjnych przygodówkach.

Mateusz „Papkin" Witczak

Nawroty i powroty

Sukces Nowego Testamentu wywindował Jezusa do statusu gwiazdy rocka, a Bogu pozwolił na ocieplenie wizerunku. Co jednak nawet ważniejsze, rozpoczął trwającą dwa tysiące lat modę na dopisywanie ciągów dalszych!

Statystyka, jaką na potrzeby tego felietonu sobie zmyśliłem, stanowi, że aż 73% gier AA i AAA to kontynuacje już istniejących dzieł. **Granice między rimejkiem, rebootem i remasterem stają się nieostre, a prequele, sequele i interquele zdają się zazębiać.** W czasach, gdy nowe odsłony Nośnych Popkulturowo Marek przelewają się przez rynek niczym woda w „Wielkiej wodzie", warto uzmysłowić sobie, że ich twórcy mogą zasadniczo obrać dwie drogi. Nawrócić lub powrócić.

Nawroty, czyli nie jest różowo

Z zadowoleniem przyjąłem wieść o dopisaniu ciągu dalszego sitcomowych „Różowych lat 70.", w którym to – obiecał Netflix – mignie pierwotna obsada (Ashton Kutcher! Mila Kunis! Topher Grace!), a „regularsami" będą bezbłędni Debra Jo Rupp i Red Kurtwood Smith. Pierwowzór, serial o paczce przyjaciół odkrywających siebie oraz rekreacyjną marihuanę, stanowił ciepluśkie coming-of-age story osadzone w prowincjonalnym Wisconsin. Nastoletni bohaterowie zasadzali sobie kuksańce, dawali pierwsze buziaki, zaś ich dobrostanu doglądali słodka jak beza Kitty i twardy jak suchary Red.

Już w pierwszym odcinku „Różowych lat 90." ów Red, jak przed 20 laty, grozi, że zasadzi synowi kopa w dupę (pokoleniu Z wyjaśniam: takie rzeczy nas wówczas śmieszyły. Nie jesteśmy z tego dumni), nowi bohaterowie – stanowiący bardziej zróżnicowane etnicznie klony pierwowzorów – jarają zaś w piwnicy kitrańce, jak niegdyś robili ich rodzice. Niby wszystko jest więc na swoim miejscu. Rzecz w tym, że zanurzenie się w przeszłości nie pozwala showrunnerom na stworzenie nowej jakości. Młoda obsada nie ma nawet czego grać; natychmiast widać, że jej kwestie piszą starzy ludzie bojący się naruszyć granice, jakie 20 lat temu sami nakreślili. Oczywiście my, milenialsi, będziemy czerpać radość z recyklingu dawnych powiedzonek i spraszania na ekran tych aktorów z pierwowzoru, którzy akurat nie byli zaangażowani w ważniejsze projekty... Ale dla młodszych od nas, cyfrowych tubylców o zupełnie innym myśleniu, poczuciu humoru, wrażliwości czy rozpiętości uwagi, „Różowe lata 90." okażą się w istocie szare i nudne.

Powroty, czyli „uu-u"!

Nie bez kozery słowa „powrót" i „potwór" stanowią anagram... Ale akurat **autorom rebootu 30-letnich „Kaczych opowieści" wyszedł potwornie dobry powrót**! W nowej odsłonie Hyzio, Dyzio i Zyzio zyskali odrębne osobowości, Tasia awansowała z irytującej postaci przewijającej się w tle do rangi najzimniejszego złodupca (ang. coolest badass) paczki, a pani Dzióbek z przecierającej garnuszki gospodyni przeistoczyła się w emerytowaną superszpieginię. (Na marginesie: kreskówkowe kaczki to jedne z najlepiej uwspółcześnionych postaci kobiecych nie tylko w obrębie seriali animowanych, ale w telewizji w ogóle).

Reżyser dubbingu odważnie wyrzucił niemal całą oryginalną obsadę (Terry McGovern, niegdysiejszy głos Śmigacza McKwaka, przyznał w wywiadzie, że złamało mu to serce), zapraszając jednak do studia nagraniowego kwiat brytyjskiego aktorstwa telewizyjnego. Szczególną gratkę znajdą w słuchawkach fani „Doktora Who", bo w rolę Sknerusa McKwacza wciela się, z bezbłędnie szkockim akcentem, David Tennant (dziesiąty Doktor), a Magikę De Czar odgrywa Catherine Tate (czyli jego serialowa towarzyszka).

> NIE BEZ KOZERY SŁOWA „POWRÓT" I „POTWÓR" STANOWIĄ ANAGRAM...

Mogłoby się wydawać, że nowe „Kacze opowieści" cynicznie korzystają z postaci i dekoracji poprzednika, na których budują całkowicie nową jakość... ale to nieprawda. W istocie materiał źródłowy potraktowano z gigantycznym szacunkiem: rysunki wyraźnie bazują na pracach Carla Barksa („ojca" Sknerusa i całego klanu McKwaczy), artyści nie przesadzają, ale gustownie wplatają w dialogi i tła masę nawiązań. Przede wszystkim zaś **meblując ten świat na nowo, Disney nie naruszył jego fundamentów**. To nadal ciepła opowieść o odkupieniu, stracie i rodzinie, którą sami sobie wybieramy. W dodatku dzięki mądremu uwspółcześnieniu po 30 latach kaczki mówią do nas aktualnym językiem.

Jak wracać? Śmiało!

Również na waszych dyskach twardych znajdziecie zatrzęsienie nawrotów (Age of Empires: Definitive Edition, rimejki GTA, The Last of Us Part I) i powrotów (Final Fantasy VII Remake, Psychonauts 2, Return to Monkey Island). Prywatnie jestem fanem tych drugich. Jakoś zniosę zgrzytanie zębów ortodoksów, dla których dobra kontynuacja to kontynuacja bezpieczna. Niechże nostalgia nie będzie grabarką postępu, ale jego akuszerką.

Alex Uchański

Co ja tutaj robię?

To nawet nie jest mój debiut na łamach Retro. Ale przywitam się, jakbym był tu całkiem nowy. W końcu od poprzedniego razu minęło niemal sześć lat.

Publicystykę uprawiam już dość rzadko – z korzyścią dla publicystyki. Ostatnimi laty prowadziłem jednostronicową rubryczkę w magazynie Pixel, którego regularne wydawanie zostało w styczniu zakończone. To w jakimś sensie historyczny moment. Przestało ukazywać się ostatnie pismo będące swego rodzaju dziedzicem tradycji Top Secretu, Secret Service'u, Gamblera, Resetu i innych tytułów „warszawskich", jak możemy je nazywać z braku lepszego słowa – w tym mieście bowiem powstawały. Cytując heraldyków: linia wygasła.

NIE WRACAM DO KLASYKÓW, BO LĘKAM SIĘ O SWOJE WSPOMNIENIA.

Na ringu stoją jeszcze PSX Extreme (tradycja „śląska") i CD-Action („wrocławska") – brawo dla nich, chwilo, trwaj. Co do mnie, korzystając z uprzejmego zaproszenia, wracam na łamy Retro, pisma, które od 2017 doczekało się aż czterech wydań łącznie z tym trzymanym właśnie przez was w rękach (jak fajnie jest napisać ten kawałek o „trzymaniu magazynu w rękach", to się nigdy nie nudzi, a robię to od najntisów). To rozsądne, rozważne, roztropne, niespieszne tempo, które autentycznie szanuję, tempo dostosowane do mnie.

Droga, jaką podążają drukowane magazyny i dzienniki, wydaje się przygnębiająco jednokierunkowa. Koniec zeszłego roku przyniósł wiadomości o hekatombie czasopism największych polskich wydawnictw. O otwieraniu nowych nikt nie myśli. Ile czasu zostało całej reszcie? Trudno wróżyć. Osobiście **liczę po cichu, że najlepsi doczekają jakiegoś rodzaju renesansu, wybuchu snobizmu na czytanie na papierze** na podobieństwo słuchania płyt winylowych.

Jak się zdaje, po drukowane pisma póki co sięgają głównie ludzie w podeszłym wieku, ci pamiętający, jak to się robiło wcześniej. Z jednej strony rozumiem oburzenie czytelnika poprzednim zdaniem, bo sam zbliżam się do pięćdziesiątki i jeszcze nie czuję się staro. Z drugiej jednak gdybym powiedział Aleksowi, który zaczynał pisać do Top Secretu, że kiedyś będzie miał 50 lat, tamten popukałby się w głowę. Obiektywnie rzecz biorąc, jesteśmy starymi ludźmi robiącymi dla starych ludzi magazyny o starych czasach. No i świetnie. Rozbujajmy tę salę jeszcze raz. Rolling Stonesi też nie są młodzi, a mają werwy i charyzmy jak kilka k-popowych boysbandów naraz.

Co wolno nam, starym ludziom? Czy możemy grać w gry? Uprawiać seks? Marzyć? Zagadnienie jest poważne. Zwróćcie uwagę na różne „-izmy", różne obszary wrażliwości wobec różnych grup społecznych, zazwyczaj mniejszościowych. Zaznaczam, że z tą wrażliwością generalnie sympatyzuję.

Niemniej w dyskursie publicznym brakuje mi tematów związanych z pięknie nazwanym zjawiskiem *ageizmu*. Za pierwszym razem, kiedy przeczytałem to słowo, poważnie uznałem, że chodzi o niewiarę w istnienie Ziemi, taką swoistą odmianę ateizmu. Okazało się jednak, iż jest to pospolity „ejdżyzm" oznaczający dyskryminację ze względu na wiek. Ile razy słyszeliście lub czytaliście jakąś tyradę o tym rodzaju nietolerancji? Raczej nie tak często jak ataki na parę innych „-izmów". Być może zgoła nigdy.

Wygląda na to, że starych jakoś trudniej bronić, skoro zarazem się ich (niebezpodstawnie) oskarża o to, jak marny świat za sobą zostawiają. I teraz uważajcie, to niełatwa część: oni to my. Kiedyś byliśmy młodzi, a teraz stajemy się starzy. Jest to w zasadzie najprostsza rzecz na świecie, jego główny wymiar – liniowy upływ czasu. A z jakiejś przyczyny nie przestaję rozważać doniosłych konsekwencji tego faktu.

Jesteśmy więc starzy podobnie jak gry, które kochaliśmy. Ja wracania do nieśmiertelnych klasyków unikam jak ognia, bo lękam się o swoje wspomnienia. Nie robią na mnie wrażenia remaki – uważam je za niepotrzebne, choć oczywiście nikomu nie bronię myśleć inaczej. **Ze współczesnych produkcji czekam tylko na kolejnego Fallouta, no ale wiadomo, Fallout to religia** i coś więcej niż „jeszcze jedna gra". Poza tym niewiele mnie już kręci...

A więc co ja tutaj robię? Piszę. Transmituję dla tych osób, którym chce się to czytać i kupować to pismo (gratuluję, wspaniały wybór)! Wreszcie dla Smugglera, człowieka, którego spotkałem raz w życiu, a było to jeszcze w XX wieku, którego ogromnie szanuję za dokonania i poglądy i którego przede wszystkim zwyczajnie, po ludzku lubię. Nie wiem, ile będziemy się tu bawić i czy długo będą mnie znosić, ale jedno mogę Wam obiecać: na tej scenie dam z siebie wszystko do samego końca.

PIKNIK NA SKRAJU ZONY

Maciej Bachorski

Psia mać, licznik Geigera znów trzeszczy jak oszalały. Nie zostało zbyt dużo najlepszego środka odkażającego na świecie, lecz wiemy, że trzeba iść dalej. Bo już ją widzimy. Elektrownię. Jest tam, na horyzoncie, niemal skryta za zasłoną mgły. A po drodze wszędobylskie błoto, pola anomalii i stada mutantów. Ale to nic. To niewielka cena, jaką przychodzi nam płacić za spełnienie najskrytszych marzeń. Właśnie dlatego zostaliśmy stalkerami.

Zanim jednak wyruszymy na samobójczą wyprawę, zbierzmy się na moment przy ognisku. Ogrzejmy dłonie i uporządkujmy fakty. Słuchajcie uważnie, dzieci Zony, bo to równie istotne, co ostrzeżenie o burzy magnetycznej. Mamy więc 1972 rok. W księgarniach pojawia się powieść „Piknik na skraju drogi" Arkadija i Borysa Strugackich (patrz: ramka „Bliskie spotkania trzeciego stopnia"). Nieco ponad pół dekady później, w 1979, Andriej Tarkowski ekranizuje ją, a raczej adaptuje, bo jego „Stalker" dość znacząco różni się od książki. Kwiecień 1986 roku. Świat wstrzymuje oddech, z trwogą spoglądając w kierunku ukraińskiego Czarnobyla.

Te trzy fakty połączyła jeszcze jedna data – **20 marca 2007 roku. To właśnie tego dnia premierę miał Stalker: Cień Czarnobyla**, gra autorstwa kijowskiego GSC Game World. Przy tworzeniu tego tytułu zaczerpnięto coś z każdego z wymienionych wydarzeń, luki uzupełniono własnymi pomysłami, a następnie złożono wszystko w zupełnie nową całość.

Per aspera at Cosaci

Zanim jeszcze zaczęło myśleć o wzięciu na warsztat jednego z najbardziej rozpoznawalnych elementów radzieckiej popkultury, GSC Game World zaliczyło charakterystyczne dla nowicjuszy wyjątkowo skromne początki. Założona w 1995 roku przez 16-letniego wówczas Siergieja Konstantynowicza Grigorowicza **firma zatrudniała zaledwie 15 osób** i zamiast biura z prawdziwego zdarzenia zajmowała dwupokojowe mieszkanie. Spartańskie warunki pracy były jednak tylko jedną stroną medalu. Drugiej dostarczała sytuacja geopolityczna regionu. We wciąż formującej się postkomunistycznej rzeczywistości rynek gier wideo w Ukrainie w zasadzie nie funkcjonował. Ale dorywcze prace pokroju tworzenia cyfrowych poradników i encyklopedii czy wykonywania tłumaczeń do cudzych produkcji pozwoliły ekipie na uzbieranie w ciągu dwóch lat kwoty wystarczającej do rozpoczęcia realizacji własnych projektów.

To była mocno wyboista droga do sławy i pieniędzy. Wiadomo o co najmniej jednej nienazwanej grze, której tworzenie GSC porzuciło

Czy wiesz, że...

Pierwszą na świecie recenzję Stalkera zamieszczono w CD-Action. Jej autor, Maciej Kuc, udał się w tym celu do Ukrainy i ogrywał produkcję GSC Game World w siedzibie producenta, do tego późnym wieczorem i nocą, po zakończeniu pracy przez developerów.

Snork - piekielnie zwinna, ale stosunkowo łatwa do „położenia" bestia.

Seria potrafiła zachwycić wiernym odwzorowaniem rzeczywistych miejsc.

w 1997 roku. W 1999 zrezygnowano z dalszych prac nad DoomCraftem (choć podobno nieźle rokował), by w pełni skoncentrować się na innych, bardziej obiecujących projektach. Opublikowana 30 marca 2001 strategia Kozacy: Europejskie boje okazała się hitem. Chwilę później, w listopadzie tego samego roku, na świat przyszło też przyzwoite Codename: Outbreak stanowiące poniekąd pierwszą przymiarkę studia do FPS-ów z otwartym światem.

Oblivion – lost!

Jak lata później wspominał w wywiadach Grigorowicz, **pierwsza część Kozaków przyniosła firmie 100 mln dolarów zysku brutto** (pieniądze te podzielono zresztą w typowo wschodni sposób, patrz: ramka „Równi i równiejsi"). Ów wielki zastrzyk gotówki pozwolił GSC Game World myśleć i planować na znacznie większą skalę. Efektem było przyspieszenie prac nad projektowanym od 2000 roku autorskim silnikiem graficznym o nazwie X-Ray Engine, który napędzać miał zupełnie nową produkcję studia – strzelankę o kryptonimie Oblivion Lost.

Akcja tej nabierającej w szybkim tempie kształtów gry pierwotnie miała toczyć się w futurystycznym świecie, w którym grupa badawcza – określana jako Tropiciele – podróżuje przez portale w celu odnalezienia zdatnych do kolonizacji krain. Choć zaprezentowana na targach ECTS w Londynie w 2001 roku koncepcja fabularna wzbudziła mieszane uczucia ze względu na spore podobieństwo do filmowych „Gwiezdnych wrót" Rolanda Emmericha, **niekwestionowanym bohaterem pokazu został silnik X-Ray**. Niskie wymagania sprzętowe (twórcy zarzekali się, że do wyświetlenia płynnego obrazu wystarczy pecet z procesorem 600 MHz i 128 MB RAM-u na pokładzie) i niezwykle szczegółowa grafika rozbudziły zainteresowanie odbiorców. Premierę gry zapowiedziano na okolice 2003 roku, a dla samego GSC był to moment, w którym pomimo sukcesywnego opracowywania innych produkcji nowy projekt stał się klejnotem w koronie.

CENĄ ZA UKOŃCZENIE I WYDANIE STALKERA BYŁO OKROJENIE GO M.IN. Z SAMOCHODÓW.

Częściowo właśnie z tego względu w toku prac coraz bardziej zaczęto dostrzegać mankamenty koncepcji fabularnej. Jak wspominał kierownik projektu, Anton Bolszakow, pomimo udanej zapowiedzi gry ekipę męczyła myśl, że pomysł przypominający „Gwiezdne wrota" jest wtórny. Ostatecznie zdecydowano się więc na zmianę podejścia – a nowo wyznaczonym kierunkiem zaproponowanym przez dyrektora artystycznego, Andrieja Prochorowa, miała stać się opowieść łącząca uniwersum wykreowane przez braci Strugackich i jedną z największych technologicznych katastrof w dziejach ludzkości. **Jesienią 2002 roku już oficjalnie ogłoszono światu prace nad grą Stalker: Oblivion Lost.** Zainteresowanie wywołane warstwą technologiczną projektu przykuło uwagę największych branżowych wydawców i ostatecznie zaowocowało umową z THQ, za którego sugestią zdecydowano się później na zmianę podtytułu produkcji na Cień Czarnobyla.

Równi i równiejsi

Jak wspominał Andriej Prochorow, w 2005 roku, gdy GSC Game World zatrudniało ponad 140 pracowników, najczęstszym widokiem na parkingu przed firmą były... cztery samochody. Trzy z nich - modele BMW X5, Porsche Cayenne i Ferrari F430 z tablicami z napisem „Stalker" - należały do Grigorowicza. Czwartym było dość leciwe już auto jednego z programistów.

Blisko... blisko... coraz bliżej... Już za chwilę w nasze ręce wpadnie jakiś artefakt.

Jeden z tych nielicznych w serii momentów, kiedy mogliśmy liczyć na kogoś oprócz samych siebie.

Turbulencje

Nie wszystko jednak układało się po myśli developerów z GSC. Od momentu zapowiedzi mijały miesiące, w sieci pojawiały się materiały promocyjne i kolejne grafiki, ale o choćby przybliżonej dacie premiery nikt nawet nie pisnął. W branży zaczęły rodzić się pogłoski, że ten projekt nigdy nie ujrzy światła dziennego... Szepty ucichły, gdy do sieci wyciekło demo technologiczne gry prezentujące niezapełniony jeszcze zawartością świat i przekonało niedowiarków, że może i w bólach, ale prace nad Stalkerem posuwają się do przodu.

Niemniej THQ zaczęło się poważnie niecierpliwić i do ukraińskiego zespołu dołączył Dean Sharpe – Amerykanin, który w ciągu najbliższych miesięcy miał stać się prawdziwą zmorą GSC Game World. **By doprowadzić projekt do końca, konieczne były bolesne decyzje, w tym cięcie zapowiadanej początkowo zawartości.** Z gry wyrzucono ostatecznie część mapy, niektóre potwory i nieodżałowane do dziś przez wielu graczy samochody (patrz: ramka „Kraina mlekiem i modem płynąca"). Całkowicie przeprogramowana została sztuczna inteligencja. Rozżaleni twórcy anonimowo dzielili się informacjami o tych „nowych porządkach" w internecie, mówiąc wręcz o „kastracji gry". Jakby tego było mało, w efekcie sporu na temat wysokości płac firmę zdecydowało się opuścić kilku pracowników (w tym Prochorow), by założyć odpowiedzialne później za serię Metro studio 4A Games.

Stalker z gitarą byłby dla mnie parą...

Witajcie w Zonie!

W marcu 2007 gra wreszcie trafiła na sklepowe półki. Ambitne połączenie erpega z klasycznym first-person shooterem uwodziło niezwykłym, ciężkim nastrojem rozkładu i zepsucia oraz zapewniało kilkadziesiąt godzin zróżnicowanej rozgrywki. Widać jednak było, że twórcy mieli apetyt na coś więcej – i nie do końca własnym założeniom sprostali. Obok rzeczy, które potrafiły wywierać niesamowite wrażenie, jak rozmiar mapy czy mnogość zasiedlających Zonę frakcji z różnymi współzależnościami, produkcja GSC Game World nie tylko oferowała ostatecznie znacznie mniej, niż początkowo zakładano, ale też **okazała się wręcz naszpikowana bugami. Nieustanne crashe, spadki płynności i problemy z uruchomieniem gry na świeżym wtedy Windowsie Vista** nie umknęły uwadze recenzentów. O ile docenili oni klimat i ogrom wysiłku włożonego w wykreowanie „żyjącego" świata, o tyle nie szczędzili krytyki w stosunku do niedopracowanej warstwy technicznej. Cień Czarnobyla niewątpliwie był diamentem, ale z tych mocno niedoszlifowanych.

Postkomunistyczny klimat w grach GSC Game World aż wylewał się z ekranu.

Mimo umiarkowanie pozytywnych opinii na temat gry dobrze wyglądające słupki sprzedażowe (do 2008 roku Cień Czarnobyla znalazł ponad 2 mln odbiorców) stały się dla GSC Game World jednoznacznym sygnałem, że jedna produkcja z akcją osadzoną w „radioaktywnym uniwersum" to zdecydowanie za mało. Chciałoby się przy tym napisać, że z gotowym szkieletem rozgrywki z pierwowzoru sprawa zdecydowanie była ułatwiona – ale nie tym razem. Tuż po zakończeniu prac nad Cieniem Czarnobyla Grigorowicz, ewidentnie fan powiedzonka Ludwika XIV „Państwo to ja", postanowił bowiem zwolnić sporą część zespołu (większość z tych osób zasiliła potem szeregi 4A Games). Powodów nigdy nie zdradził.

Kraina mlekiem i modem płynąca

Uniwersum Stalkera dorobiło się niezwykle aktywnej sceny modderskiej. Fani gry, zawiedzeni wycięciem sporej części obiecywanych funkcji z finalnej wersji Cienia Czarnobyla, postanowili sami to naprawić, tworząc usprawnione wersje produkcji, takie jak Lost Alpha Developer's Cut, Call of Chernobyl czy Misery.

Niezbyt czyste niebo

Tym samym za wydane 5 września 2008 roku i pełniące funkcję fabularnego prequela Czyste Niebo odpowiadała już inna ekipa, czego efekt odczuwało się od pierwszych minut gry. Mimo znaczącego usprawnienia oprawy graficznej i wprowadzenia ciekawej mechaniki wojny frakcji (wpływającej na jakość sprzętu dostępnego dla nas u handlarzy) **kolejna wyprawa do Czarnobylskiej Strefy Wykluczenia straciła gdzieś ten niezwykły nastrój obcowania z nieznanym**, atmosferę, która przykuwała nas do monitorów podczas ogrywania pierwowzoru.

Zabrakło też intrygującej historii. O ile ściśle powiązane z fabułą pierwszej części wydarzenia sumowały się w przyzwoitą intrygę, o tyle prowadzony przez nas nowy bohater o ksywce Szrama nie był nawet w połowie tak interesujący, jak Striełok, Duch czy Doktor, których tropem podążaliśmy w Cieniu Czarnobyla.

Bliskie spotkania trzeciego stopnia

„Piknik na skraju drogi" - jedno z najważniejszych dzieł literackich powstałych w Związku Radzieckim - opowiada, podobnie jak gra GSC Game World, o dziwnych anomaliach, tajemniczych strefach i artefaktach nielegalnie wynoszonych z nich przez ludzi nazywających samych siebie stalkerami. Tyle że w książce wszystko to jest pozostałością odwiedzin obcej cywilizacji na naszej planecie. Główny bohater powieści, Red Shoehart, odbywa podróż w celu odnalezienia spełniającej najskrytsze marzenia Złotej Kuli - tylko po to, by uświadomić sobie, że każdy krok przybliża go coraz bardziej do zrzucenia maski cynika i osiągnięcia ostatecznego katharsis.

Lokalizacja na medal

Stalker to jedna z tych niewielu pozycji, o których możemy z pełną świadomością napisać, że spolszczenie dorównało oryginałowi. Jasne, nie brakuje osób niewyobrażających sobie grania w dzieło GSC Game World z udźwiękowieniem innymi niż rosyjskie, ale i one muszą przyznać, że głos Mirosława Utty w roli lektora od razu wprawiał w odpowiedni nastrój.

Jednak Czyste Niebo spełniło swe zadanie, skutecznie przypominając graczom o tym, że seria żyje. W sam raz przed ostatnią jak dotąd wyprawą w kierunku kryjącej całe tony sekretów Strefy.

Zew Prypeci

A tę odbyliśmy już niewiele ponad rok po premierze poprzedniczki, bo w lutym 2010 roku, w dodatku Zew Prypeci. nia na skutek tragicznych wypadków, do jakich doszło podczas misji wojskowej – i nie pozostawało nam nic innego, jak odkryć tajemnicę prawdziwej istoty Zony.

Obok doprowadzenia strony technicznej do maksimum możliwości **Zew Prypeci zrobił przede wszystkim to, czego nie udało się dokonać Czystemu Niebu – przywrócił chęć do eksploracji nieznanego**. Kilka nowych elementów, jak wydatnie wpływające na rozgrywkę emisje, i parę poprawionych – na wzór udoskonalonego, odpowiadającego za „symulację życia" wewnątrz Zony systemu A-Life – połączonych w jedno spowodowało, że Zew Prypeci spodobał się zarówno graczom, jak i branżowym

CIEŃ CZARNOBYLA BYŁ DIAMENTEM, ALE Z TYCH NIEDOSZLIFOWANYCH.

Tym razem, zamiast kręcić się wokół początków znanej już ścieżki fabularnej, wkraczaliśmy do akcji po wydarzeniach przedstawionych w Cieniu Czarnobyla. Naturalnymi konsekwencjami wyłączenia przez Striełoka blokującego dostęp do centrum Zony Mózgozwęglacza okazały się prawdziwa gorączka złota i zmasowany atak śmiałków mających ochotę na skryte pośród niegościnnych terenów skarby. Jako major Diegtiariow trafialiśmy w sam środek tego zamieszamediom, w krótkim czasie zyskując status najlepiej ocenianej odsłony serii.

...a bo tak!

Wydawać by się mogło, że po tak udanym podsumowaniu trylogii droga do pełnoprawnego sequela Stalkera stała dla GSC Game World otworem. Tak było w istocie... aż do feralnego piątku 9 grudnia 2011. Prace nad „dwójką" trwały w najlepsze od niemal dwóch lat, gdy ogłoszony w lutym tego samego roku przez analityków z Ernst & Young „przedsiębiorcą roku" Grigorowicz postanowił zebrać cały zespół w sali konferencyjnej. Jako że podekscytowana ekipa spodziewała się wtedy hucznego ogłoszenia szczegółów co do fabuły Stalkera 2, tym większym ciosem okazał się dla niej **lakoniczny komunikat prezesa firmy, który „zdecydował się zatrzymać prace na drugą częścią gry"**. Stalker 2 został oficjalnie skasowany w kwietniu 2012 roku.

Jak wspominał jeden z wieloletnich programistów studia, Oleg Jaworski, zespół nie otrzymał od Grigorowicza żadnego wyjaśnienia takiej decyzji poza zdawkowym „powody osobiste". W taki sposób 150 developerów z przeszło 200 zostało bez pracy. W efekcie część z nich zdecydowała się założyć nowe studio – Vostok Games – i wspólnie spróbować sił w opracowywaniu określanego jako „Stalker w wersji MMORPG" Survarium. Inni nowy dom znaleźli u największego z lokalnych rywali – 4A Games. Na tym etapie nic nie wskazywało na to, byśmy mieli o wspominanej już z nostalgią serii usłyszeć ponownie. Ale Grigorowicz to jedna z tych branżowych figur, których ruchów nie da się przewidzieć. Krótko mówiąc, po kilku latach wskrzesił swój projekt. Wyboista droga „dwójki" do – jak zapewniają twórcy – tegorocznej premiery to jednak temat na inną opowieść i raczej nie w Retro. No, chyba że w numerze z 2040 roku.

PS Jeśli mało wam stalkerowych klimatów, koniecznie zainteresujcie się powieścią „Unicestwienie" Jeffa VanderMeera i jej ekranizacją z 2018 roku zatytułowaną „Anihilacja". Oczywiście warto też poczytać „Piknik na skraju drogi" Strugackich.

Producent: Datasoft **Gatunek:** platformówka, bijatyka
Platformy: Apple II, Atari XL/XE, C64 (1984); ZX Spectrum (1985); PC (1987) i inne

BRUCE LEE

Gra śmierci

Kto nigdy nie chciał umieć walczyć jak Bruce, niech pierwszy rzuci pikselem.

Pikseloza na maksa, ale ileż w tym magii i nostalgii...

DaeL

W podziemiach starożytnej azjatyckiej świątyni znajduje się strzeżona przez zazdrosnego czarnoksiężnika tajemnica nieśmiertelności. I tylko jeden śmiałek może ją wydobyć. Jego kopniaki są szybkie jak błyskawica. Jego pięści niosą śmierć. To Bruce Lee. Nic go nie powstrzyma.

Twórcy gry, Ron J. Fortier i Kelly Day, każąc zmarłemu 11 lat wcześniej aktorowi poszukiwać eliksiru nieśmiertelności, chyba nieco przesadzili z czarnym humorem. Ale trzeba też im oddać, że swoim dziełem złożyli mistrzowi sztuk walki wyjątkowy hołd. Bo Bruce Lee to gra znakomita.

Ja w klubie disco mogę robić wszystko

Zadajcie sobie jedno proste pytanie: ilu wydanym na 8-bitowe mikrokomputery komnatówkom udało się przetrwać próbę czasu? Owszem, wszyscy uwielbiamy wracać wspomnieniami do Montezuma's Revenge, Dizzy'ego czy Mieczy Valdgira, ale bez różowych okularów nostalgii te produkcje nie są dziś szczególnie grywalne. Z Bruce'em Lee jest inaczej. Bo **choć udaje komnatówkę, ów wydany w 1984 roku tytuł to protoplasta tzw. platformówek filmowych**(*), a więc gatunku, którego narodziny wiążemy zazwyczaj z przełomem lat 80. i 90. oraz takimi grami jak Prince of Persia, Another World czy Flashback.

Zanim ktoś posądzi mnie o utratę kontaktu z rzeczywistością, potwierdzę, że istotnie Bruce Lee nie może poszczycić się wyjątkowo płynną animacją. Cóż, możliwości 8-bitowego sprzętu były ograniczone. Ale odnajdziemy w grze zalążki wszystkich innych wyznaczników gatunku! Przykładowo w przeciwieństwie do ówczesnych komnatówek dzieło Fortiera i Daya nie wymagało wielokrotnego przemierzania tych samych pomieszczeń. Gracz nie zbierał przedmiotów, a odblokowanie drogi z jednej komnaty do kolejnej sprowadzało się po prostu do zgaszenia lampionów (lub uruchomienia dźwigni) i ominięcia pułapek. Samych komnat też nie było wiele – bo zaledwie 20 – w dodatku nie tworzyły one jakiegoś szczególnie skomplikowanego labiryntu.

Ciosy karate ćwiczyłem razem z bratem

Zamiast zmuszać nas do omijania tuzinów przeszkadzajek poruszających się po z góry ustalonych ścieżkach, gra **rzucała przeciwko nam prawdziwych przeciwników**. I cóż to byli za wrogowie! Uzbrojony w drewniany bokken ninja i Zielony Yamo(**), potężny zawodnik sumo. Obydwaj mieli prześladować gracza w większości komnat, odciągając jego uwagę od skakania po platformach i omijania pułapek. Pokonanie ich piąchą lub kopniakiem z wyskoku dawało krótką chwilę wytchnienia, po której jednak się odradzali. A ignorowani potrafili mocno dać się we znaki.

GRA RÓWNIE NIEŚMIERTELNA JAK LEGENDA BRUCE'A LEE.

Tu w zasadzie można byłoby wywód zakończyć, gdyby nie jeszcze jeden przebłysk geniuszu Fortiera i Daya. W czasie gdy rozgrywka multiplayerowa w większości produkcji polegała na wymianie miejsc przy dżojstiku po tym, gdy jeden ze śmiałków stracił życie, twórcy Bruce'a Lee **wpadli na pomysł zabawy asymetrycznej**. Skoro jedna osoba wciela się w tytułowego wojownika, to czemu druga nie miałby przejąć kontroli nad Zielonym Yamo, stając się dla bohatera wrogiem... lub sojusznikiem? W końcu zawodnik sumo i ninja mogli walczyć między sobą. Nikt chyba nie zliczy, ile przyjaźni rozpadło się po tym, jak Zielony Yamo, zakląwszy się na wszystkie świętości, iż wspierać będzie Bruce'a, w połowie gry zmieniał zdanie...

I ta magia nadal działa. Odpalenie Bruce'a Lee na emulatorze (lub – jeśli ktoś jest szczęściarzem – na oryginalnym sprzęcie) gwarantuje nie tylko masę dobrej zabawy, ale też kłótnie i szturchańce pomiędzy graczami, dokładnie tak samo jak blisko 40 lat temu. Bo gra wciąż budzi te same emocje.

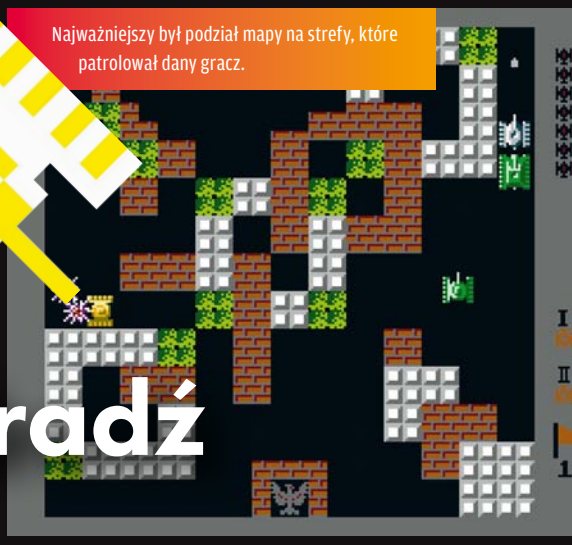
Wystarczyło 18 × 16 pikseli (i akcelerator w postaci wyobraźni), by Bruce Lee ożył na ekranie.

(*) Z ang. cinematic platformer.
(**) Należy tu dodać, że w wersji na ZX Spectrum Zielony Yamo był biały.

Producent: Namco **Gatunek:** strzelanka
Platformy: automaty, NES (1985); GB (1991); Wii (2007); 3DS (2013); Wii U (2014); NS, PC, PS4, XBO (Namco Museum Archives Vol 2, 2020)

BATTLE CITY

Dzielny czołgu, zdradź mi swój sekret



Najważniejszy był podział mapy na strefy, które patrolował dany gracz.

Mapy inspirowane postaciami z gier nie były zbyt ciekawe.

Ranafe

Kiedyś doskonały tytuł dla dwóch graczy, doświadczenie pokoleniowe prawie tak samo ekscytujące jak Contra. Dziś po prostu nostalgiczna podróż do czasów dzieciństwa.

W 1980 roku w Japonii ukazał się Tank Battalion – prosta, toporna strzelanka autorstwa Namco. Pięć lat później ta sama firma wypuściła tytuł o wiele ładniejszy i bardziej skomplikowany, który na długo stał się dla mnie synonimem dobrej gry zespołowej.

Jak na swoje czasy, Battle City (w piracki kręgach znane jako Tank 1990) było grą rozbudowaną. Czołgi otrzymywały boosty, przeciwnicy zaskakiwali różnorodnością, a samo nawigowanie po lokacjach stanowiło niezłe wyzwanie. W lesie nie dało się dostrzec pojazdów (nie mówiąc już o pociskach), a przez wodę przejechać, ale można było ostrzeliwać wrogów stojących na drugim brzegu. Stalowy mur okazywał się barierą nie do pokonania, chyba że zdobyło się wcześniej upgrade broni. Czasami też ziemię pokrywał lód, po którym czołgi ślizgały się aż miło.

Trochę szkoda, że przy tylu możliwych kombinacjach lasów, zbiorników wodnych i murów stworzono tylko 35 map. Poziomów mieliśmy do przejścia wprawdzie 100, ale po 35. czekał na nas wredny recykling poprzednich. Co więcej, pięć z nich przedstawiało portrety postaci z takich gier Namco jak Dig Dug czy Galaxian. Te mapy-rysunki może i były ciekawym nawiązaniem do innych tytułów, nie zmienia to jednak faktu, że sprowadzały się do kloca stojącego pośrodku ekranu, o wiele mniej interesującego niż labirynt lasów i rzek.

Prosta droga do zwycięstwa?

Czołg gracza poruszał się w pionie oraz poziomie i strzelał w tym samym drażniąco ślimaczym tempie (co można było zmienić po zdobyciu odpowiedniego ulepszenia). **Każdorazowo należało oczyścić planszę z 20 wrogich pojazdów, chroniąc przy tym bazę** reprezentowaną przez orzełka. Zabawa kończyła się w momencie, gdy gracz wyeliminował wszystkich przeciwników albo gdy to oni zmietli z planszy jego. „Game over" pojawiało się też na skutek utraty bazy (dlatego czasami warto było się poświęcić i wziąć na klatę lecący pocisk). Co ciekawe, utrudnienie stanowiła także możliwość strzelenia samobója, czyli w tym przypadku niezamierzone rozwalenie własnego orzełka.

Spośród czterech typów wrogich pojazdów najciekawszy był ten migający na czerwono. Po jego ustrzeleniu w losowym miejscu na mapie pojawiała się ikonka ulepszenia. Trzeba było szybko do niej dotrzeć, zwłaszcza że na wyższych poziomach przeciwnik mógł sam zebrać oddblokowanego przez nas boosta. Niestety w przeciwieństwie do duszków z Pac-Mana pojazdy w Battle City nie miały ciekawych algorytmów poruszania się. Bez ładu i składu gnały przed siebie, strzelając do losowych elementów otoczenia. Potrafiły zaktywizować się tylko wtedy, gdy „wyczuły krew", czyli znalazły się blisko orzełka. Czasami odpalała im się wyższa inteligencja i zaczynały współpracować, próbując osaczyć gracza, ale takie zachowania były przeznaczone na wyższe poziomy.

> DŁUGO BYŁA DLA MNIE SYNONIMEM DOBREGO CO-OPA.

Na żółto i na zielono

Żółtym czołgiem zawsze grał mój tata, mnie przypadał zielony. **Battle City to tytuł, w którym samo dotarcie do napisów końcowych nie było tak ważne, jak frajda płynąca ze współpracy.** Niekiedy tuż po ostatnim etapie zaczynaliśmy zabawę od początku. W tamtych czasach niewiele gier oferowało jednoczesną rozgrywkę dla dwóch osób. Contra stanowiła chlubny wyjątek, ale to przy dziele Namco skupialiśmy się najbardziej, starannie rozdzielając role i komentując sytuację na polu bitwy.

Dziś mogę ten tytuł odpalić za darmo na różnych stronach typu RetroGames, ale nie ma to takiego samego uroku jak w latach 90., gdy czekałam na partyjkę „czołgów" tuż po tym, jak przykładnie odrobiłam lekcje. Kto wie, czy dobrym pomysłem nie byłoby naprawienie starego NES-a, który zalega u taty na strychu. Może nawet znów zagralibyśmy razem?

Producent: Rob Anderson **Gatunek:** RPG, akcja **Platformy:** Amiga (1991); PC (1992); Mac (2021)

Moonstone
A Hard Days Knight

Niesłusznie zapomniana!

Marcin „Squork" Skwark

Mroczne fantasy, zakuci w żelazo od stóp po same czupryny rycerze, wyjątkowo odrażające potwory. A także... nawiązanie do wielkiego hitu Beatlesów w podtytule(*). To może być tylko Moonstone.

Barbarian + Golden Axe + gore, dużo gore... i mamy Moonstone'a!

Idea gry o Księżycowym Kamieniu zakiełkowała w głowie Kanadyjczyka Roba Andersona, twórcy wielozadaniowego, który w swojej karierze udzielał się m.in. jako producent, grafik, programista, projektant zarówno całych gier, jak i pojedynczych poziomów. Pracował on wtedy dla jednego z czołowych deweloperów i wydawców gier na Amigę – bardzo prężnie działającej w latach 90. firmy Mindscape. Na ostatecznym kształcie Moonstone'a swoje piętno odcisnęły planszówki, w które zagrywał się młody autor (jako przykłady wymienia Talisman i Dark Tower), swoje zrobiły też książki o Conanie Barbarzyńcy. Można zgadywać, że jeśli chodzi o inspiracje bezpośrednio growe, wpływ na A Hard Days Knighta miały również takie tytuły jak uwielbiany przez Andersona Barbarian z 1987 roku czy Golden Axe wydane przez Segę w 1989. (Na wypadek, gdyby trzeba było odświeżyć komuś pamięć: w pierwszej z wymienionych produkcji dwójka graczy pojedynkowała się na miecze, druga to klasyczne „chodzone w prawo" beat 'em up).

Anderson do arenowych pojedynków dorzucił przygarść elementów znanych z erpegów i sporą dozę estetyki gore. W projektowaniu pomagał mu Todd Prescott, a zespół uzupełniali dwaj graficy, jeden dodatkowy programista i odpowiedzialny za udźwiękowienie gry Richard Joseph (zmarł na raka w 2007). Tak się kiedyś robiło produkcje wysokobudżetowe. Premiera Moonstone'a odbyła się 24 kwietnia 1991 roku – wtedy to tytuł wyszedł na Amigę, by rok później trafić też na pecety z systemem DOS.

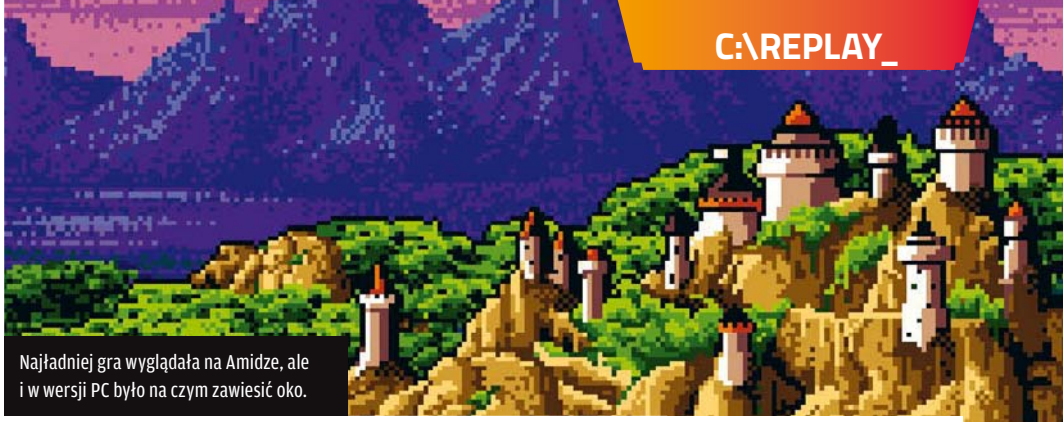
W Kamiennym Kręgu

Jeśli chodzi o fabułę Moonstone'a, to nie ma co spodziewać się fajerwerków i niesamowitych zwrotów akcji (choć zakończenie przygody mogło się podobać). Otóż w nieokreślonej krainie fantasy druidzi stacjonujący w swej lokalnej wersji Stonehenge wybierają raz na tysiąc lat czterech śmiałków, by wysłać ich do pobliskiej Doliny Bogów celem pokonania tamtejszego strażnika i odebrania mu tytułowego Księżycowego Kamienia. Aby zostać wyznaczonym do rzeczonej misji, należało uprzednio zebrać cztery klucze rozsiane po całej mapie. Jednak owi wybrańcy bynajmniej nie mają ze sobą współpracować podczas wypełniania powierzonego zadania. Podobnie jak w pewnym nieśmiertelnym przeboju filmowym z lat 80. zwycięzca może być tutaj tylko jeden.

W związku z powyższym **w Moonstone'a mogło grać do czterech osób** równocześnie, ale jeśli braliśmy udział w zabawie solo, w duecie lub w trójkę, to wszelkie braki kadrowe uzupełniała AI, która wcielała się w „nieobsadzonych" rycerzy. Rozgrywka miała dwojaki charakter – podzielona została na poruszanie się po mapie w trybie turowym do przemijających faz księżyca i zręcznościową walkę w czasie rzeczywistym. Mapa mieściła się raptem na jednym ekranie gry, jej centrum zajmował druidzki Kamienny Krąg, reszta zaś przypadała na cztery obszary: las, bagna, pustynię i rejon typu PGR (czyli kolorowe tereny uprawne z łanami zbóż i tym, co tam jeszcze kmiotkowie nasiali). W dwóch miastach-sanktuariach można było podreperować zdrowie, zasięgnąć rady jasnowidza, sprzedać i kupić towary

CZASEM NIE OPŁACA SIĘ WYPRZEDZAĆ SWOJEJ EPOKI.

(*) „A Hard Day's Night" z 1964 roku.



Najładniej gra wyglądała na Amidze, ale i w wersji PC było na czym zawiesić oko.

Czy jest w pobliżu jakiś wiedźmin?! Pilna sprawa! ...Halooo!

Czego jak czego, ale juchy tutaj zdecydowanie nie brakowało. Niech się schowa Mortal Kombat!

czy spróbować hazardu, grając w kości w lokalnej tawernie.

Idź i walcz!

Czterej dostępni rycerze różnili się wyłącznie miejscem startu na mapie gry i kolorem tuniki narzuconej na zbroję, bo grało się nimi dokładnie tak samo, przynajmniej do czasu podrasowania statystyk i zdobycia nowych akcesoriów do wojaczki. Za każdą wygraną walkę dostawaliśmy bowiem punkty doświadczenia, za które można było wzmocnić jedną z trzech opisujących naszą postać cech. Osobną opcję stanowiła wizyta w wieży czarnoksiężnika, który według swojego widzimisię ulepszał któryś z atrybutów bohatera, lub... zamieniał wojaka na kilka tur w żabę. To mogło gracza wiele kosztować – utrata każdej tury wiązała się z ryzykiem przegranej, bo przecież nasi rywale nie próżnowali i gdzieś tam na mapie toczyli w tym czasie swoje własne boje. W trakcie wędrówek mieliśmy możliwość wymiany uzbrojenia (drogą kupna lub grabieży), spożycia eliksirów uzdrawiających i użycia kilku prostych czarów.

Walki w Moonstonie do najłatwiejszych nie należały, ale metodą prób i błędów dało się dojść do wprawy – gra **uczciwie premiowała dobranie odpowiedniej taktyki zależnie od typu atakującej szkarady i dobre wyczucie czasu w stosowaniu sztychów, cięć, bloków i uników**. Czasem trzeba było się też przy tym sporo nabiegać, np. podczas szarży podobnych dzikom rogatych stworzeń czy obrony przed czyhającymi w toni błotnymi bestiami próbującymi wciągnąć ofiarę do bagna. I kiedy już wydawało się, że walkę z każdym potworem mamy opanowaną, program nagle wysyłał na nas po kilku przeciwników naraz...

Hełm na rycerzu gore

Moonstone zasłynął z ogromnej dawki **brutalności, jakiej nigdy przedtem branża gier wideo nie widziała**. Bohater bywał zjadany, miażdżony, tratowany, topiony, nabijany na rogi, rażony prądem, wreszcie wieszany na ogonie pewnego stworzenia przypuszczającego atak z koron drzew. Śmiałkowie nie pozostawali dłużni miejscowej faunie, choć rewanżowali się jej przedstawicielom trochę mniej spektakularnymi pogromami – dysponowali tylko mieczami, więc oponenta można było jedynie na nie nabić albo ewentualnie finezyjnie przeciąć wpół czy czasem zdekapitować. Wszystkie owe akcje były ukazane bardzo dosłownie, z dużą ilością tryskającej juchy, urwanymi/odciętymi częściami ciała itd.

Tak bezkompromisowe podejście do tematu eksterminacji przysporzyło Moonstone'owi sporo problemów. W Niemczech – gdzie, jak wiemy, się nie patyczkują – produkcja z miejsca trafiła na federalną listę gier zakazanych. Nie było łatwo również w Ameryce Północnej. Dystrybucji odmówiła sieć Toys „R" Us, która w tamtym czasie generowała 25% całej sprzedaży gier w USA. Z powodu wysokiego poziomu brutalności na konwersję tytułu na swoje konsole nie zdecydowały się ani Sega, ani Nintendo, jeszcze bardziej zawężając krąg potencjalnych odbiorców Moonstone'a. (Po latach twórcy nie kryli rozczarowania faktem, że ledwie rok później przepełnione przemocą Mortal Kombat bez problemu wydano zarówno na Segę Genesis, jak i SNES-a, choć w wersji ocenzurowanej, bezkrwawej). W efekcie sprzedaż gry nie była nadzwyczajna i planowy sequel nigdy nie powstał.

Szacunek na dzielni

Gra o Księżycowym Kamieniu zyskała należny jej jak psu pełna micha szacunek dopiero po wielu latach od premiery. Musiała nastąpić mentalna zmiana pokoleniowa, by **Moonstone'a zaczęto wymieniać jednym tchem obok najznamienitszych hitów lat 90. jako produkcję wizjonerską i poszerzającą horyzonty branży rozrywkowej**, podczas gdy na samym początku liczni recenzenci byli dla niego niezbyt przychylni (oceny wahały się od 50 do 95%). Jak to się niekiedy mówi na pocieszenie, Moonstone wyprzedził swoją epokę – i akurat w jego przypadku są sensowne powody, aby tak twierdzić.

Producent: Éric Chahi **Gatunek:** akcja, platformowa **Platformy:** Amiga, Atari ST, PC (1991); Apple IIGS, Mega Drive, SNES (1992); Mac (1993); 3DO (1994); GBA (2005); Atari Jaguar (2013); 3DS, And, iOS, Mac, NS, PC, PS3, PS4, PSV, Wii U, XBO i inne (20th Anniversary Edition, 2011-2018)

ANOTHER WORLD

Diamenty są wieczne

Ranafe

W latach 90. obcy świat wciągnął nie tylko doktora Chaykina. Cała rzesza graczy przepadła w górzystej krainie gdzieś w innym uniwersum. Czy po latach ma ono szansę zauroczyć nowych śmiałków?

Lester Knight Chaykin nie jest komandosem, superbohaterem, mutantem ani półbogiem. Świat, do którego przenosi się w wyniku nieudanego eksperymentu, znacznie odbiega od romantycznych wizji znanych z „Gwiezdnych wojen", „Star Treka" czy „Zagubionych w kosmosie". To surowa planeta, gdzie rządzi minimalizm i prostota wymuszona trudnymi warunkami. Większość rozgrywki toczy się w ciemnych, zimnych wnętrzach. Czarny kamień i błękitna woda potęgują uczucie chłodu. Panuje wieczne zamglone popołudnie i tylko gdzieniegdzie przytłumione światło przedziera się przez czerwone witraże. Nie ma tu ani grama zieleni. Wymiar ten nie został stworzony po to, by się nim napawać, wręcz przeciwnie: **wszystko wokół tylko wzmaga pragnienie ucieczki**.

Piękny inny świat

„Another World powstał pod wpływem wszystkiego, co wtedy lubiłem – głównie sztuki, filmów i książek science fiction takich jak »Diuna« czy »Hyperion«. Zainspirowały mnie też komiksy i grafika fantasy, artyści tacy jak Michael Whelan, Richard Corben, Frank Miller i Frank Frazetta". Tak określa swoje inspiracje twórca gry, Éric Chahi, w wywiadzie dla Eurogamera udzielonym z okazji 15-lecia produkcji.

W ciągu dwóch lat, korzystając z pomocy tylko jednej osoby, odpowiedzialnego za ścieżkę dźwiękową Jeana-Françoisa Freitasa, Chahi stworzył tytuł uznany za kultowy. Decyzja o tym, by ograniczyć paletę kolorów do 16 barw (podczas gdy Amiga 500, na której powstawała gra, mogła w tej rozdzielczości wyświetlić ich 32), okazała się strzałem w dziesiątkę. Dzięki temu zabiegowi powstał świat spójny i zapadający w pamięć. Każda plansza jest całkowicie unikalna, co sprawia, że **Another World wygląda jak film przeniesiony na ekran monitora** (lub telewizora, jeśli ktoś grał w dzieło Francuza tak jak ja – na Sedze Mega Drive). Niezłe wrażenie robi też płynna animacja postaci uzyskana za pomocą grafiki wektorowej oraz rotoskopii (patrz: Retro #3). W dużej mierze dzięki temu we wszystkich późniejszych portach udało się grę z powodzeniem przeskalować do wyższej rozdzielczości i przerobić tak, by spełniała wymagania nowocześniejszych komputerów i konsol.

Era portów Another World zaczęła się w momencie, gdy twórca gry odkupił prawa do niej od wydawcy, Delphine Software. W 2006 pojawiła się wersja dla Windowsa, rozdzielczość skoczyła z 320 × 200 do 1280 × 800, a tła zostały

KLASYKA SIĘ NIE STARZEJE. INACZEJ NIE BYŁABY KLASYKĄ.

WCZUWKA!

W Another World nie ma żadnego znacznika – ani zdrowia, ani poziomu amunicji, znajdziek czy czegokolwiek w tym stylu. Nic nie zaburza wrażenia uczestnictwa w przygodzie. Oglądanie sceny, w której w tle widzimy sojusznika walczącego ze strażnikami, albo moment, gdy w ostatniej chwili pojawia się on, by otworzyć tajne przejście – to było i nadal jest jak udział w świetnym filmie akcji.

(*) Swoją drogą, poprzedni tytuł Érica Chahiego, Karateka, był jedną z moich ulubionych gier opartych na sztukach walki – wiele lat później, podczas własnych treningów karate, zawsze miałam w pamięci sceny z ekranu.

Często najlepszą taktyką jest po prostu „oderwanie się od przeciwnika".

przemalowane (aczkolwiek w dostępnych obecnie edycjach gry można włączyć oryginalną grafikę). Czując ducha czasu, Chahi postanowił też nieco ułatwić życie nowym graczom poprzez dodanie większej liczby punktów zapisu. Nie zmieniło to jednak znacznie poziomu trudności, który uznawany był przez wielu za absurdalnie wysoki.

Jeden przycisk odpowiada za ogólnie pojętą akcję, czyli bieganie i strzelanie, co powoduje wiele pomyłek. Wyczucie różnicy między tymi dwiema czynnościami to istotna część nauki grania w Another World. Co więcej, nie dostajemy, wzorem najnowszych tytułów, samouczka, który stopniowo zaznajamia nas z ruchami bohatera. miejscu. Sekunda zwłoki przy ucieczce przed bestią to szybka śmierć. Nawet ślimaki wyposażone są tu w trujące kolce, a najmniejsze draśnięcie eliminuje nas z gry. Tutaj nie ma bossa, bo każdy przeciwnik stanowi śmiertelne zagrożenie, podobnie jak elementy otoczenia takie jak odłamki skał czy para wydobywająca się z pękniętej rury.

Widok z okna zachwyca, ale i budzi respekt.

Żeby się dowiedzieć, jak przejść do kolejnej planszy, musimy zginąć. Wielokrotnie. Nie da się inaczej, nie istnieje żaden system podpowiedzi. Granie w Another World przypomina sparing z niewybaczającym najmniejszej pomyłki surowym mistrzem karate(*). **Każde niepowodzenie to efekt mojego braku uwagi, złego wyczucia czasu, niezręczności**,

Kolejny zgon do kolekcji.

W mieście Obcych są też piękne miejsca, ale tam również strzelają!

a niekiedy też niedostatecznej cierpliwości. Another World nauczyło mnie liczyć kroki, mieć z tyłu głowy stan naładowania broni energetycznej i rysować mentalną mapę lokacji. Obcowanie z nim wymagało ode mnie pełnego skupienia, jakiego nie doświadczyłam w wielu nowych produkcjach, w których bohaterka zawsze zawaha się, nim skoczy w przepaść, i uprzejmie poinformuje, że kończą jej się strzały w kołczanie. Rodzaj rozgrywki oferowany przez dzieło Chahiego męczy i uczy pokory. Lecz jaką radość daje, gdy wreszcie zalicza się kolejny etap!

Inny świat wczoraj i dziś

Another World należy do kategorii gier, których dziś powstaje coraz mniej, chociaż mają swych zatwardziałych fanów. **Tytuł ten da się pokonać tylko metodą prób i błędów, ale za to satysfakcja z postępów jest nie do opisania.** Sama dla siebie przechodziłam go na czas, czego wtedy nie rozumiał nikt z moich znajomych („Skończyłaś, no i co? Odpal coś innego!").

Proces grania w Another World najłatwiej porównać do nauki wiersza. Zapamiętam kolejne linijki tekstu tylko wtedy, gdy powtórzę je wystarczającą liczbę razy. Zręczność jest tu istotna, ale nie aż tak, jak pamięć mięśniowa, która podpowiada, że w danym momencie trzeba przystanąć, bo inaczej zgodnie ze scenariuszem spadnie nam na głowę kamień. Nie to może być jednak największą bolączką dla współczesnych graczy. Problem leży w mechanice poruszania się i sterowaniu.

Grafika może dzisiaj śmieszyć, ale poczucie filmowości nadal jest tu silne.

W momencie gdy chwytamy za broń, już powinniśmy wiedzieć, jak jej użyć.

Współczesna wersja (dostępna zarówno na GOG-u, jak i na Steamie oraz Epicu) i tak jest już przystępniejsza, ponieważ zawiera trzy stopnie trudności, ma więcej punktów zapisu, w ustawieniach znajduje się zaś krótkie, lecz jednak potrzebne objaśnienie sterowania. Nieco doskwiera mi tylko polonizacja pozbawiona polskich znaków diakrytycznych.

Wszystko jest moją winą

Wróćmy do tego, co się nie zmieniło, czyli samych mechanizmów rozgrywki, które czynią ten tytuł tak bardzo wymagającym. Pojedynczy strzał zabija na

Dlaczego nadal warto zagrać? Dla własnej satysfakcji, że oto poznało się legendę gier wideo. Dla świadomości, że **z miłości do medium ludzie od zawsze tworzyli fantastyczne dzieła**. Oraz dla refleksji, że pewne rzeczy się nie zmieniły i akcja napędzana opowieścią znaczy więcej niż same efekty graficzne.

Producent: Sir-Tech Canada **Gatunek:** RPG, dungeon crawler **Platformy:** PC (2001); Mac (2013)

rajmund

Gdy mówimy o najlepszych erpegach przełomu wieków, zawsze wymieniamy Baldur's Gate'y, Morrowinda oraz rzecz jasna Fallouta 2. Ktoś może nawet przywoła Might and Magic VII. Lecz zdaje się, że świat kompletnie zapomniał o Wizardry 8.

Nie bójcie się tabelek! Ekran ekwipunku jest czytelny i funkcjonalny.

Coś dla odważnych

W latach 80. seria Wizardry nie miała sobie równych. Pierwsze jej odsłony dowodziły, że papierowe systemy RPG mogą bać się konkurencji ze świata nowych technologii. Kolejne części rozwijały **oryginalne uniwersum łączące elementy fantasy z science fiction**, a od „szóstki" fabuła kręciła się wokół Kosmicznej Kuźni, która odwiedzającym ją śmiałkom miała przekazać całą wiedzę wszechświata. Ukoronowanie cyklu stanowiła „siódemka" z 1992 roku – zachwycała nie tylko grafiką VGA, lecz także oryginalnymi rozwiązaniami, takimi jak obecność przeciwnej drużyny mogącej np. skraść nam sprzed nosa istotne przedmioty.

Erpeg inny niż reszta

Choć seria miała grono oddanych fanów, na kolejną część przyszło im czekać długie dziewięć lat. Tworzący ją Sir-Tech popadł w kłopoty finansowe, a David W. Bradley (projektant piątej, szóstej i siódmej odsłony) opuścił szeregi firmy. Produkcję najnowszego rozdziału sagi zlecono wpierw australijskiemu DirectSoftowi, lecz gdy zadanie okazało się go przerastać, powierzono je kanadyjskiemu oddziałowi Sir-Techu. Tam prace nad grą zaczęto od zera. Od początku planowano kontynuację historii z „siódemki" (ostatecznie możemy nawet zaimportować sejwy z niej). Stanowisko głównej projektantki objęła Brenda Romero, żona słynnego twórcy Dooma.

Blob, zabójca z kosmosu, też się odnalazł w świecie Wizardry 8.

Czym Wizardry 8 może zachwycić nas w 2023 roku? Z pewnością nie grafiką, która zgodnie z przewidywaniami razi kanciastością, a już w dniu premiery gry odrzucała szaroburą kolorystyką. Jednak już ekran tworzenia drużyny (lub wyboru gotowych postaci) zapowiada zerwanie ze schematami, do których przyzwyczaiły nas chociażby produkcje BioWare'u. **Oprócz stereotypowych elfów czy krasnoludów czekają na nas koci felpurrowie, wilkowate rawulfy i smoczy draconi.** Lista klas również odbiega od tych standardowych: co powiecie na gadżeciarza lub ninję? Nieważne, na jak szalone pomysły wpadniemy, gra jest na tyle dobrze zbalansowana, że w większości przypadków pozwoli nam je zrealizować. Pamiętajcie tylko, by zaprosić do drużyny bardkę!

> JEDEN Z NAJLEPSZYCH SYSTEMÓW WALKI, JAKIE SPOTKAŁEM W ERPEGACH.

Waleczne serca

System walki w Wizardry 8 uważam za jeden z najlepszych, jakie spotkałem w erpegach. To bardzo ważne, bo **praktycznie cała gra sprowadza się do potyczek z setkami przeciwników** (w pewnym momencie stawiamy czoła dosłownie całej armii!) i nawet nie mamy za bardzo jak przed nimi uciec. To nie jest tytuł, w którym skupiamy się na dialogach i śledzeniu fabuły. Choć w drużynie możemy mieć do ośmiu postaci, akcję obserwujemy w widoku FPP z perspektywy całej grupy. Istotną rolę odgrywa tutaj formacja: bohaterowie ustawieni z tyłu będą mogli korzystać tylko z broni dystansowej lub czarów. Walka z początku wydaje się skomplikowana, ale jak już się ją zrozumie, z łatwością można zatracić się w niej na długie godziny, bo jest niezwykle satysfakcjonująca.

Choć „ósemka" to zdecydowanie najłatwiejsza i najprzystępniejsza część serii Wizardry, **nie spodziewajcie się relaksującego spaceru po krainie fantasy**. Gra ma niestety dość nierówny poziom trudności i już po wizycie w pierwszym mieście każe nam ruszyć w bardzo długą i niejasną drogę, która wśród fanów obrosła niemalże legendą. Dlatego też Wizardry 8 **polecam tylko śmiałkom, którzy nie boją się wyzwań**. Ale jak już się odważycie, przeżyjecie przygodę w jednym z najwspanialszych erpegów retro, w jakie można zagrać na pececie.

Producent: Sensible Software **Gatunek**: strategiczna, RTS
Platformy: Amiga, Atari ST (1991); Mega Drive, PC (1992); SNES, PC-98 (1993)

Mania wielkości

DaeL

Gdzieś we Wszechświecie znajduje się kolosalna szklana sfera, wewnątrz której powstają planety i rodzi się życie. Najpotężniejsze istoty zamieszkujące niezliczone galaktyki walczą o to, by zostać bogami tych nowych światów. Ich krwawa rywalizacja pochłonie tysiące inteligentnych istnień. Oto odwieczna kosmiczna gra. Oto Mega lo Mania(*).

Opisując największe zalety tej gry, mimowolnie wskazuje się też powody, przez które nie odniosła ona komercyjnego sukcesu. Mega lo Mania **to przecież nic innego jak mieszanka najpopularniejszych strategii z lat 90.** Oprawą graficzną nawiązuje do Populousa, koncepcją rozwoju ludzkości przez tysiąclecia przypomina Cywilizację, ale z zalążkiem RTS-owych mechanizmów budzącym nieodparte skojarzenia z serią Age of Empires. Problem polega na tym, że wiosną 1991 roku o takim gatunku jak RTS jeszcze nikt nie słyszał, na dzieło Sida Meiera trzeba było poczekać prawie pół roku, a na Age of Empires – lat sześć. Gra niewątpliwie wyprzedziła swe czasy... i dobrze na tym nie wyszła.

(*) Pisownia tytułu może być powodem bólu głowy. Pierwotna wersja na Amigę i Atari ST oraz port pecetowy używały nazwy Mega lo Mania. Istniała wszakże piracka pecetowa konwersja GigaLoMania, edycja na SNES-a nosiła miano Mega-Lo-Manii, a wydanie na Segę Mega Drive znamy jako Tyrants: Fight Through Time.

(**) Dopisek Smugglera: Ja też! To jedna z moich ulubionych gier pecetowych z wczesnych lat 90.

„We've advanced a tech level"

O ironio, wyprzedzanie własnych czasów to również cel stawiany przed graczem. Rozgrywka podzielona jest na 11 epok (symbolizowanych przez umowne daty z ziemskiej historii) i w każdej z nich z wyjątkiem ostatniej przebiega według podobnego schematu: musimy podbić mały archipelag, a do realizacji tego zadania służy nam najcenniejszy zasób, czyli ludzie. To ich oddelegujemy do wydobywania surowców, stawiania budynków, prowadzenia badań czy produkowania broni, a po zaopatrzeniu w oręż (albo i nie, czasem wystarczą podniesione z ziemi kamienie) wyślemy do walki z cywilizacjami innych bóstw. Wojna stanowi istotę Mega lo Manii, a wojna nierówna to jej najbardziej rozkoszny akcent. Opracowawszy technologie wyprzedzające epokę, będziemy **atakować jaskiniowców katapultami, bombardować zamki z dwupłatowców czy zrzucać atomówki na XIX-wieczne fabryki**. To naprawdę bawi.

Ale sama radość z obserwowania pikselowych ludzików odbierających sobie życie w nierównych bojach nie przykułaby mnie do monitora na dłużej, gdyby nie to, iż **Mega lo Mania została po prostu genialnie i – aż dziw, że to mówię – nowocześnie zaprojektowana**. Interfejs gry jest prosty i przejrzysty, niemal wszystkie działania możemy podjąć za pomocą jednego lub dwóch kliknięć. Armiami sterujemy pośrednio, nie wydajemy im rozkazów, ale wskazujemy, do którego sektora mają się udać.

„Si, si, why not, eh?"

Mamy też w grze najprostszy na świecie panel dyplomacji. Jako że o nową planetę rywalizują cztery różne bóstwa (Scarlet, Oberon, Caesar i Madcap), nieraz przyjdzie nam walczyć nawet z trzema oponentami w tym samym czasie. Ale wystarczy jedno kliknięcie, by zaproponować któremuś z nich alians. Oczywiście wróg nie zawsze się zgodzi, a niekiedy się zgodzi... i zdradzi nas, wbijając nam nóż w plecy.

CIVILIZATION Z PRZYMRUŻENIEM OKA. NAPRAWDĘ JEST MEGA!

Co tu dużo mówić, przeciwnicy mają własne charaktery, tym wyrazistsze, że uzupełnione o świetnie nagrane głosy. Sama jakość nagrania (tak jak i całej ścieżki dźwiękowej) oraz fakt, że ponad 50 wypowiadanych w Mega lo Manii zdań zostało odczytanych nie przez samych twórców, ale profesjonalnych lektorów, to kolejne dowody na to, iż dzieło Sensible Software wyprzedziło swoje czasy. Dla mnie na zawsze pozostanie grą, która zasługiwała na znacznie większą popularność. Na szczęście **była tak nowatorska, że i dzisiaj dostarczy wam sporo radochy**. Polecam(**)!

Producent: Team Silent **Gatunek:** survival horror **Platformy:** PC, PS2 (2003); PS3, X360 (Silent Hill HD Collection, 2012)

Dorównać legendzie SILENT HILL 3

Eugeniusz Siekiera

Silent Hill. Miasto z najgorszych koszmarów. Najgorszych, bo rodzących się w podświadomości i zasianych na najbardziej podatnym gruncie – w wyobraźni.

Raz na kilka lat powstają uniwersa, które żyją wiecznie. Silent Hill zaistniało w świadomości graczy w 1999 roku, a więc w czasie, gdy w segmencie survival horrorów niepodzielnie panował Resident Evil. Sukces „jedynki" wydawał się niepewny, bo była ona od konkurencji z Capcomu diametralnie inna i zdecydowanie bardziej ambitna, a nietypowe produkcje nie zawsze trafiają na podatny grunt. W tym przypadku się udało, a dwa lata później Konami spełniło też nasze najśmielsze oczekiwania, wydając Silent Hill 2, jeden z najwybitniejszych horrorów wszech czasów.

Powrót do źródeł

Dziś jednak nie o tym. Dla odmiany pochylę się nad częścią trzecią, często przesadnie krytykowaną, bo ocenianą przez pryzmat doskonałej poprzedniczki. **Fabuła w serii autorstwa Team Silent zawsze była pierwiastkiem dominującym, spychającym na boczny tor walkę**, czyli element kluczowy w konkurencyjnych survivalach. Trzecia część nieco inaczej rozstawia akcenty, bo konfrontacji z wynaturzonymi potwornościami oferuje zdecydowanie więcej. Ale sama fabuła rozkręca się niespiesznie, a w początkowej fazie gry ma duży problem z zaciekawieniem i zaangażowaniem gracza.

Karuzela dla sadystów. Chętny na przejażdżkę?

Historia z Silent Hill 3 może się wydać szczególnie rozczarowująca w porównaniu z poruszającą opowieścią o odpowiedzialności i wyrzutach sumienia, które dręczyły Jamesa Sunderlanda, bohatera poprzedniej części. Na gruncie narracji SH2 okazało się przeżyciem wyjątkowo sugestywnym i ponurym, niemalże depresyjnym. Tymczasem „trójka" zbacza z obranego wcześniej kursu i wraca do macierzystego portu, by nawiązać dialog z fabułą pierwszej odsłony.

GRA GORSZA OD WYBITNEJ „DWÓJKI", LECZ LEPSZA OD KOLEJNYCH SILENTÓW.

Dyskusyjne początki

Heather poznałem w zaskakujących okolicznościach. Oczywiście dość upiornych, jak na standardy serii przystało, ale ulokowanych daleko poza granicami Silent Hill. Główna bohaterka naszej opowieści wydawała się nastolatką jakich wiele, choć z początku stanowiła wielką niewiadomą, a serwowane strzępy informacji nie były w stanie rozwiać moich wątpliwości. Dopiero gdy dowiedziałem się, kim jest jej ojciec, kolejne elementy układanki zaczęły wskakiwać na swoje miejsca. Niedługo później, w towarzystwie świeżo poznanego detektywa Cartlanda, dziewczyna wyruszyła do zamglonego miasta z nadzieją, że znajdzie w nim odpowiedzi na pytania dotyczące jej tajemniczej przeszłości i utraconej tożsamości.

Do serca koszmaru dotarłem więc relatywnie późno, a pierwsze rozdziały opowieści zasiały we mnie poważne wątpliwości. Usypiająco nudne centrum handlowe czy kompletnie wyzute z klimatu tunele metra nie były miejscówkami, których oczekiwałbym po ekipie Team Silent. Im dalej jednak brnąłem, tym atmosfera bardziej gęstniała, gdy zaś opuściłem monotonne kanały pod miastem, mogłem odetchnąć z ulgą – najgorsze miałem za sobą.

In my restless dreams I see that town

Samo Silent Hill z nawiązką zrekompensowało wcześniejsze niedostatki, a wizyta w szpitalu Brookhaven czy w Lakeside Amusement Park to już esencja Silenta w wydaniu czystym, horror kompletny. Choć to lokacje znane z poprzednich od-

Grafika wciąż może się podobać. Żaden Silent Hill nie był tak sugestywny.

słon (wesołe miasteczko odwiedziliśmy w „jedynce", a szpital w obu częściach), sporo zyskały w odświeżonym entourage'u. Jak okiem sięgnąć symboliczne dla serii kraty i zżerająca je rdza, kręcące się leniwie wentylatory, zdezelowane szpitalne łóżka i niezdatne do użytku wózki inwalidzkie. Do tego lepkie od brudu i zaschniętej krwi ściany oraz zgnilizna, którą podświadomie czuło się w nozdrzach.

Żadna z wcześniejszych odsłon nie była od strony wizualnej tak plastyczna, tak wyrazista i organicznie obrzydliwa; nawet wydana rok później „czwórka" czy Homecoming z 2008 roku nie mogły się w tej materii mierzyć z trzecim Silentem. Dość powiedzieć, iż krwawiące ściany (ruchome tekstury to jedna z ciekawszych sztuczek silnika gry) były tak sugestywne, że z powodzeniem wracały w sennych koszmarach, a wizytę w słynnym lustrzanym pokoju zapamiętałem na lata. Uzupełnieniem wszystkich tych wizualnych okropieństw okazała się fenomenalna ścieżka dźwiękowa autorstwa silentowego weterana. Kompozycje Akiry Yamaoki sprawdzają się doskonale nawet w oderwaniu od samego dzieła Team Silent, a melancholijne partie wokalne Mary Elizabeth McGlynn dodały niektórym utworom niespotykanej głębi. To zdecydowanie mój ścisły top soundtracków z gier.

Zmiany są, rewolucji brak

Pod względem mechanizmów gra nie odbiega znacząco od tego, do czego zdążyłem się przyzwyczaić. Rozgrywka zgrabnie łączy elementy akcji i eksploracji, doprawiając to wszystko szczyptą środowiskowych łamańców głowy; sporą część czasu antenowego zabierają również doskonale wyreżyserowane przerywniki i dobrze napisane dialogi. Przed rozpoczęciem przygody mogę wybrać poziomy trudności zarezerwowane osobno dla elementów logicznych i zręcznościowych. Nie zabrakło także charakterystycznych motywów, do których przyzwyczaiły nas wcześniejsze części. I tak o nadchodzącym zagrożeniu informują mnie z wyprzedzeniem upiorne trzaski z radiowego głośnika, a ciemności spowijające Otherworld (alternatywną, mroczniejszą wersję Silent Hill, w którą co jakiś czas przeistacza się miasto) może rozświetlać promień latarki.

Bossowie są nierówni, ale niektóre indywidua zapadają w pamięć.

Kultowe siostrzyczki wracają. Lubią usypiać pacjenta gazrurką.

Sama **walka jest dość toporna ze względu na nieprecyzyjną pracę kamery**, ale to żadna sensacja – sztywne ustawienia widoku to zmora trapiąca większość klasycznych survival horrorów. Niemniej bezpośrednie konfrontacje z potworami często są opcją, a nie koniecznością. Większość kreatur wlecze się dość ospale, więc miast marnować czas i zapasy amunicji (która tradycyjnie pozostaje towarem deficytowym), nieraz można po prostu uniknąć spotkania z monstrum. Względem poprzednich odsłon wzrosła zaś częstotliwość występowania poszczególnych maszkar. Klasycznego miecha armatniego jest tu zdecydowanie więcej. Dość charakterystycznym symbolem wprowadzonych zmian jest pojawienie się broni maszynowej (oczywiście nie zabrakło też zabawek bliższych duchowi serii, jak pistolet, strzelba, nóż czy gazrurka) oraz kamizelki kuloodpornej, która co prawda trochę spowalnia ruchy bohaterki, ale lepiej ją chroni przed potencjalnymi obrażeniami.

Solidna robota

Po premierze „trójki" nie brakowało głosów rozczarowanych graczy. Dziś, choć emocje już dawno opadły, wciąż niełatwo ocenić trzeciego Silenta. **Całkiem zgrabnie wykorzystuje sprawdzone patenty i rozwiązania, fajnie też, że wraca do niedokończonych wątków z przeszłości**, choć niestety fabuła przegrywa z dramatyczną historią Jamesa Sunderlanda. Trudno mi również pochwalić fakt, że położono większy nacisk na walkę, skoro obecność potworów w miasteczku zawsze miała wymiar czysto symboliczny. Mimo oczywistych niedociągnięć trzecia odsłona to kawał solidnego horroru**.** Gra, której nie udało się przeskoczyć poprzeczki zawieszonej przez wybitną poprzedniczkę, ale też tytuł o niebo lepszy od wszystkiego, co pod szyldem Silent Hill powstało później.

Lustrzany pokój to miejscówka, którą zapamiętam do końca życia.

Producent: LucasArts **Gatunek:** przygodowa **Platformy:** Mac, PC (1995)

THE DIG
Wykopalisko

DaeL

Wybudowany na Borneo radioteleskop wykrywa ogromną asteroidę znajdującą się na kursie kolizyjnym z Ziemią. Ochrzczona mianem Attyli – od niesławnego Huna – stanowi śmiertelne zagrożenie dla życia na naszej planecie. Jedyną szansą na uniknięcie katastrofy jest przeprowadzenie wierceń na powierzchni planetoidy i umieszczenie w tak powstałych otworach ładunków jądrowych, których eksplozja zepchnie pędzące ciało niebieskie z dotychczasowej trajektorii.

Jak pech, to pech. Nie dość, że planeta jest obca, to na dodatek nawiedzona.

Wrażenie filmowości pogłębiają animowane cutscenki i świetny voice acting.

Do zadania zostaje wyznaczonych pięcioro śmiałków. To Boston Low, powracający ze wczesnej emerytury astronauta, który przejmie dowodzenie nad wyprawą, a także pilot Ken Borden, techniczka Cora Miles, geolog Ludger Brink i dziennikarka Maggie Robbins. Kwalifikacje tej ostatniej dwójki każą przypuszczać, że opinia publiczna nie wie wszystkiego na temat celów misji. Odpowiedzialny za nawierty Brink jest nie tylko geologiem, ale też archeologiem badającym starożytne cywilizacje. Z kolei Robbins, zabrana na pokład rzekomo tylko w celu udokumentowania niesamowitej wyprawy, to ekspertka lingwistyczna.

Tak wygląda zarys fabuły The Dig, wydanej w 1995 przygodówki LucasArtsu. Ale to nie jest początek tej opowieści. By wyjaśnić, czym jest gra, musimy cofnąć się do roku 1989. I zacząć – jak w dobrym filmie – od trzęsienia ziemi.

Zaczęło się od trzęsienia ziemi

A konkretnie od trzęsienia ziemi Loma Prieta, które nawiedziło Kalifornię 17 października 1989 roku o godzinie 17:04. Fale sejsmiczne dotarły aż do hrabstwa Marin, gdzie położone jest słynne Ranczo Skywalker. Jego budynek zaczął się trząść dokładnie w momencie, kiedy Steven Spielberg przedstawiał swój nowy pomysł George'owi Lucasowi. Pomysł – dodajmy – złożony na razie z pojedynczych obrazów, opisu atmosfery i kilku elementów fabuły. Spielberg chciał stworzyć opowieść o grupie archeologów badających ruiny starożytnej cywilizacji na odległej planecie. W swej wyobraźni widział rodzące się w zespole konflikty i zagrożenia, jakie się z tym wiążą.

Pierwotnie **Spielberg chciał ten pomysł zrealizować w ramach produkowanego przez siebie serialu „Niesamowite historie"**, co okazało się jednak niewykonalne ze względów budżetowych. Reżyser nabrał też przekonania, że to projekt zbyt drogi, by wprowadzić go do kin. Ale istniała trzecia możliwość – gry wideo, których Spielberg był wielkim miłośnikiem. Niestety nie miał własnego studia zajmującego się ich tworzeniem. W przeciwieństwie do Lucasa.

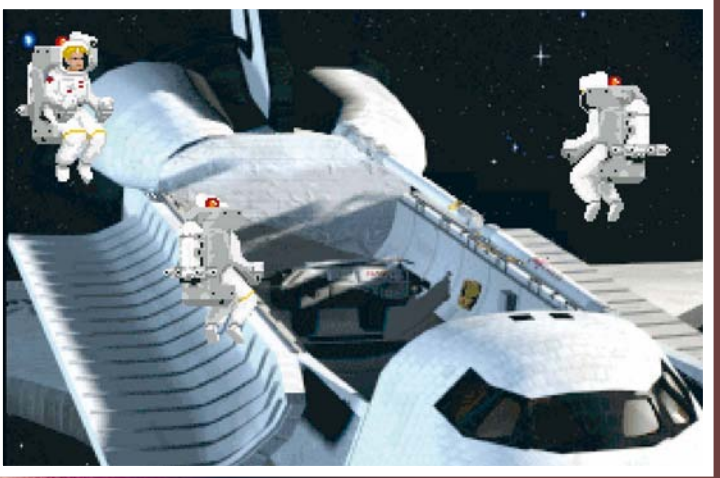
Pomimo dość niefortunnych okoliczności, w jakich Spielberg prezentował swój pomysł (trzęsienie ziemi przerwało mu wywód dosłownie w połowie zdania), panowie szybko doszli do porozumienia. Lucasfilm Games – przemianowane rok później na LucasArts – rozpoczęło pracę nad Wykopaliskiem. I miały to być prace wyjątkowo długie i żmudne.

Sześć lat harówki

Z dzisiejszej perspektywy sześcioletnia produkcja gry wideo nie robi już tak wielkiego wrażenia. Jednak na początku lat 90. ów okres wydawał się wręcz absurdalny. Toż nawet dwuletni – z przerwami – proces prac nad The Secret of Monkey Island uważano wtedy za ciągnący się w nieskończoność.

Na przestrzeni sześciu lat kilkukrotnie zmieniali się główni projektanci gry. The Dig rozpoczęło swój żywot w rękach Noah Falsteina odpowiedzialnego m.in. za Indiana Jones and the Last Crusade. Momentalnie załapał on wizję Spielberga, przedstawiając ją na wewnętrznych spotkaniach jako „Skarb Sierra Madre" – a więc opowieść o poszukiwaczach

Cała fabuła „Armagedonu" z Bruce'em Willisem to zaledwie prolog The Dig.



skarbów, których ogarnia gorączka złota i paranoiczna podejrzliwość wobec towarzyszy – tyle że osadzony w realiach rodem z klasycznych dzieł sci-fi. Jego pomysł na grę zakładał rozwiązania prawdziwie przełomowe, m.in. uproszczenie interfejsu (nie wybieralibyśmy już poleceń z listy, zamiast tego gra sama interpretowałaby, co nasze kliknięcie oznacza) czy wprowadzenie elementów survivalu (astronauci musieliby zdobywać pożywienie) i erpega. Dość powiedzieć, że to właśnie te **przesadnie ambitne plany odpowiadały za pierwsze opóźnienia w produkcji**.

Następca Falsteina, Brian Moriarty, próbował zatem wtłoczyć pomysły Spielberga w bardziej klasyczną formułę przygodówki, rezygnując bezlitośnie z niektórych koncepcji. I spośród wszystkich producentów i projektantów to on odcisnął na grze największe piętno, od początku optując za maksymalnie filmową, spielbergowską atmosferą przygody. Do nagrania kwestii wypowiadanych przez bohaterów zatrudnił profesjonalnych aktorów, w tym Roberta Patricka (szerzej znanego jako T-1000 z „Terminatora 2: Dnia sądu"), który udzielił swego głosu przywódcy misji, Bostonowi Lowowi. Dialogi – niezwykle solidne, udowadniające nam, że wszyscy bohaterowie odznaczają się inteligencją, ale ich charaktery mogą być niekompatybilne – Moriarty dopracował wraz z Orsonem Scottem Cardem, jednym z najpoczytniejszych amerykańskich pisarzy science fiction. No i w końcu to on zaangażował Michaela Z. Landa, etatowego kompozytora Lucas-Artsu, do stworzenia czegoś naprawdę wyjątkowego. **Soundtrack The Dig to być może najbardziej kinowa ścieżka dźwiękowa w historii gier** – z każdą nutą niesie ona zachwyt i zdumienie charakterystyczne dla filmów Spielberga.

Zachwyt i zdumienie...

...to zresztą dwa uczucia, które towarzyszą nam od samego początku rozgrywki – już od prologu polegającego na wykonaniu nawiertów w asteroidzie i umieszczeniu w nich głowic jądrowych. Kiedy ładunki eksplodują, a gra płynnie zmienia rysunkowy widok w cutscenkę (to sztuczka, której The Dig używa całkiem często, pogłębiając wrażenie swej „filmowości"), zaczynamy rozumieć, że nie mamy do czynienia ze zwyczajnym point'n'clickiem. A to dopiero wstęp.

Zstąpiwszy w przepastne jaskinie asteroidy, rozwiązujemy o jedną łamigłówkę za dużo i przenosimy się na odległą planetę, dziwną i piękną zarazem. Tu badamy tajemnicze ruiny obcej cywilizacji. Tutaj dochodzi też do pierwszych starć charakterów – zdeterminowanego, by za wszelką cenę wrócić na Ziemię, Lowa, bojącego się naruszyć cenne artefakty Brinka i nienawidzącej sytuacji, w których ktoś podejmuje za nią decyzje, Robbins. O tym, że planety łatwo nie opuścimy, przekonamy się za sprawą zaskakującego zwrotu akcji, i to raptem po kilkunastu minutach eksploracji. Od tego momentu trudno już się grze opierać. Porywa nas wir przygody.

BUDZIŁA ZACHWYT TYPOWY DLA FILMÓW SPIELBERGA, ALE ZAMĘCZAŁA ŁAMIGŁÓWKAMI.

...oraz klapa

Skoro The Dig jest grą tak fascynującą, dobrze napisaną i najwyraźniej tchniętą boskim duchem twórczym Spielberga, to czemu okazała się komercyjną klapą? W 1995 roku przygodówki raczej zaczęły już schodzić ze sceny, ale wciąż dostawaliśmy hity takie jak Phantasmagoria czy Broken Sword. Na losie Wykopaliska zaważyły zagadki.

Łamigłówki z The Dig powszechnie uważa się za najsłabszą część gry. I nie bez powodu. Choć ich znakomita większość spełnia swoje cele, pozwalając nam wczuć się w rolę odkrywcy badającego ślady obcej cywilizacji, to jest ich po prostu za dużo. Odciągają uwagę od tego, czym gra błyszczy, czyli od konwersacji pomiędzy badaczami i od eksplorowania nieziemskich krajobrazów. W dodatku najbardziej irytująca i źle zaprojektowana łamigłówka – wymagająca przemieszczania się z miejsca na miejsce, by obserwować rezultaty wprowadzanych do maszyny komend – trafia nam się stosunkowo szybko, może pół godziny od lądowania na planecie. Ów fragment przede wszystkim nuży, dlatego nie dziwię się graczom, którzy właśnie wtedy przerwali swoją przygodę.

Nie dziwię się... ale uważam, że postąpili niesłusznie. **Pomimo wad Wykopalisko jest bowiem dziełem wyjątkowym.** Na szczęście – jak uczy nas opowiedziana przez The Dig historia – pewne błędy można naprawić nawet po upływie długiego czasu. Nic nie stoi na przeszkodzie, by po grę sięgnąć także dzisiaj – dzięki interpretatorowi ScummVM działa ona bez zarzutu na współczesnych komputerach(*). Przekonacie się, że drugiej takiej po prostu nie ma.

(*) Radzę wyłączyć w ScummVM wygładzanie pikseli i rozkoszować się oryginalną grafiką.

Przed Mafią nie wiedziałem, co to takiego „sycylijski obrzyn"...

Producent: Illusion Softworks
Gatunek: akcja
Platformy: PC (2002); PS2, Xbox (2004)

MAFIA
LA COSA NOSTRA

Maciej Bachorski

Miałem 12 lat, gdy pierwszy raz natknąłem się na „Chłopców z ferajny" Martina Scorsese. Oczywiście bardzo niewiele zrozumiałem z tego, co zobaczyłem.

Nie powstrzymało mnie to przed wciskaniem wszystkim wokół opinii, że jeden z najlepszych gangsterskich filmów w historii to całkowity crap. Zrozumienie, jak bardzo się wtedy myliłem, przyszło z czasem. Na szczęście gdy dorwałem Mafię, byłem już nieco starszy i od razu pojąłem, że historia Tommy'ego Angelo to prawdziwa perełka.

Niebezpieczne znajomości

Tommy to poczciwa dusza i everyman, taksówkarz pracujący w Lost Heaven w czasach wielkiego kryzysu gospodarczego lat 30. XX wieku. Pech chce, że któregoś wieczora los stawia go na drodze Pauliego i Sama – mafijnych cyngli wykonujących czarną robotę dla niejakiego Dona Salieriego. Kilka dramatycznych minut później życie naszego bohatera wywraca się do góry nogami. Nie tylko okazuje się, że jako szary obywatel jest już na mieście spalony, ale też możliwość zajrzenia za kulisy wystawnego gangsterskiego życia... zaczyna mu się podobać.

Tak właśnie rozpoczyna się **droga młodego chłopaka na przestępczy szczyt**. Droga, na której nie zabraknie wzlotów i upadków, wojny między rywalizującymi ze sobą rodzinami, zdrad wśród najlepszych przyjaciół, nieoczekiwanej miłości, litrów nielegalnego alkoholu, a wreszcie pościgów i strzelanin. Na historię opowiedzianą w Mafii wyraźnie wpłynęły klasyki kina. Poza wspomnianymi „Chłopcami z ferajny" nieustannie wygrywają tu swoje akordy także „Kasyno" i „Ojciec chrzestny", czasem stanowiąc bezpośrednie inspiracje dla części scen, czasem przemykając na drugim planie – czy to w nazwie hotelu, czy w nadruku na skrzynkach z whisky. Efektem jest **opowieść, przy której serducho dudni mi do dziś i która nadal skłania do utożsamiania się z jej bohaterami – wcale przecież nie pozytywnymi** – a kiedy przyjdzie taki moment... również do uronienia łezki.

Światy jak żywe

Pod koniec sierpnia 2002 roku, gdy Mafia trafiała na sklepowe półki, na rynku furorę robiło GTA III. Olbrzymie otwarte miasto, możliwość „pożyczania" samochodów, kamera za plecami bohatera oraz poniekąd podobna tematyka z miejsca stawiały grę Czechów w pozycji bezpośredniego rywala najnowszej odsłony Grand Theft Auto. Siłą rzeczy wkrótce zaroiło się od branżowych porównań obu produkcji, ale z perspektywy czasu trudno nie zastanowić się nad tym, czy na pewno słusznych.

Illusion Softworks tak naprawdę wszystko robi tu bowiem inaczej. Na luzacki styl GTA Mafia odpowiada poważną,

dojrzałą historią. Na „przefajnowaną" grafikę – ówczesnym fotorealizmem i wiernym odwzorowaniem realiów epoki. Na (pozorną) wolność i zwiedzanie wirtualnego miasta wzdłuż i wszerz – ciągiem uporządkowanych misji. Szalenie różnorodnych, warto dodać, bo choć – jak to w gangsterskim życiu – wszystko ostatecznie sprowadza się zwykle do wymiany ognia, czekają na nas choćby wizyta na promie, napad na bank czy próba wyjścia cało z zamachu w restauracji.

DOBRA OPOWIEŚĆ NIGDY SIĘ NIE STARZEJE!

Ściśle rozplanowany – a więc liniowy – scenariusz to jednak szczególnie z dzisiejszej perspektywy broń obosieczna. Lost Heaven, mimo że nadal imponuje niezwykłym klimatem i rozmiarami, to tylko dekoracja dla kolejnych rozdziałów opowieści, a nie miejsce, w którym byłoby cokolwiek innego do roboty. Owszem, nikt nie broni nam pałętać się z jednego końca miasta na drugi. Ba, w grze znalazł się też tryb „swobodnej jazdy" pozwalający bawić się np. w kierowcę taksówki czy walkę z gangami... Ale trudno kryć, że **gdy już poznamy historię Tommy'ego, wracać do metropolii właściwie nie mamy po co**. By móc z Mafii czerpać maksimum satysfakcji, trzeba ją potraktować jako produkcję liniową, w której otwarty świat jest jedynie dodatkiem do wciągającej fabuły.

Krew, pot i whisky

Jeśli jednak takie założenie zaakceptujemy, podobnie jak pewne rządzące rozgrywką schematy i uproszczenia w rodzaju „narzędzi pracy" wydawanych nam przed każdą misją czy kontrolowanego umożliwiania kradzieży kolejnych samochodów w miarę rozwoju historii, ani chybi po uszy pogrążymy się w tym jakże wciągającym (pół)światku. **Świetna licencjonowana muzyka z epoki** (którą DA SIĘ przywrócić w cyfrowych wersjach gry!), konieczność tankowania aut (swoją drogą, część z nich nie jest w stanie podjechać pod górkę z powodu zbyt niskiej mocy...), przekupywanie policjantów itd. – wszystko zostało tu podporządkowane wykreowaniu możliwie realistycznej otoczki dla opowieści. Co za tym idzie, podobnie prezentuje się również kwestia poziomu trudności. A wie to każdy, kto klął jak szewc w trakcie kolejnych prób wygrania słynnego wyścigu... Nie tylko w jego przypadku zresztą: samochodowe czasówki w „pobocznikach" wykonywanych dla Lucasa Bertone czy strzelaniny przypominające o tym, że styl Rambo nie jest najlepszą taktyką na świecie, to elementy, które nadal potrafią skutecznie podnieść ciśnienie.

Jak stare wino

Jeśli spojrzeć na Mafię w 2023 roku, oczywiście widać, że nadgryzł ją ząb czasu. Nieco drewniane animacje postaci, tekstury rażące niską rozdzielczością czy stosunkowo mało rozbudowane mechanizmy rozgrywki to nieuniknione objawy przeszło dwóch dekad na karku. A jednak **Mafia to jedna z tych gier, przy których wystarczy kilka(dziesiąt) minut, by przymknąć oko na leciwe technikalia i pozwolić się porwać wciągającej historii**. Czy więc dziś nadal warto sprawdzić, do czego prowadzi kariera w przestępczym półświatku Lost Heaven? Nie mam żadnych wątpliwości – zdecydowanie tak.

Płać i płacz - piraci drogowi nie mieli łatwego życia w Lost Heaven.

To niewątpliwie najbardziej znienawidzony przez graczy moment Mafii...

ŁADNIEJ, ALE CZY LEPIEJ?

Tym, którym przestarzała oprawa graficzna wyjątkowo przeszkadza, warto przypomnieć, że we wrześniu 2020 roku Mafia otrzymała gruntowny remake. Nowa wersja to technologicznie zupełnie inna epoka, ale czy to samo można powiedzieć o jej grywalności? Cóż, biorąc pod uwagę fakt, że dziś właściwie nikt już o Definitive Edition nie mówi... odpowiedź wydaje się prosta.

Gdy sportowa rywalizacja pójdzie o krok za daleko.

Producent: Guerrilla Games **Gatunek:** FPS **Platformy:** PS2 (2004); PS3 (Killzone HD, 2012)

Klasyk, który wciąż daje radę

KILLZONE

Eugeniusz Siekiera

Darujmy sobie sentymenty. FPS-y to nie wino, z wiekiem nie nabierają charakteru i wyrafinowanego smaku. Wręcz przeciwnie – rzadko które starzeją się z klasą.

Czy Killzone to chlubny wyjątek od tej reguły? Nie do końca, bo ograniczenia platformy docelowej odcisnęły się na nim dość boleśnie. **Czy jednak wciąż jest grywalny? To zaskakujące, ale tak!** Niezmiernie łatwo zaangażować się w wielki konflikt pomiędzy armią Helghastu a siłami ISA (zasilamy szeregi tych „dobrych", czyli drugiej z wymienionych stron). Jak już złapiesz za świetnie skrojony garnitur pukawek, odstawisz go dopiero wtedy, gdy wystrzelasz się z wszystkich pestek, a nad truchłem ostatniego przeciwnika zaczną gromadzić się muchy.

Czterech wspaniałych

Kampania oferuje 11 rozbudowanych misji „pociętych" dodatkowo na kilka mniejszych poziomów. Przed każdym etapem mogę wybrać bohatera – jednego z czwórki dostępnych. Różni ich wszystko, od charakteru po przypisane im uzbrojenie. Początkowo do dyspozycji jest jedynie niejaki Templar, ale w miarę rozwoju wydarzeń do mojego dream teamu dołączą kolejni zawadiacy, tworząc dość barwną i zróżnicowaną zbieraninę.

Wspomniany Templar to postać środka – najbardziej zrównoważona, która łagodzi spory i trzyma resztę ekipy w ryzach. Kolejnym chętnym do bitki jest niejaki Rico, wygadany i agresywny, ale dość tępy; wszelkie braki nadrabia rozmiarem dźwiganych zabawek i większą wytrzymałością. Olbrzymi karabin znajdujący się w jego podstawowym wyposażeniu to jedna z najlepszych maszynek do przerabiania żołnierzy Helghastu na mielone, a kilkaset pocisków w zapasie stanowi gwarancję niezapomnianych wrażeń. Przeciwwagą dla wyszczekanego osiłka okazuje się Luger, subtelna zabójczyni, która wszelkie problemy załatwia po cichu, a dzięki goglom termowizyjnym doskonale sprawdza się na mapach pogrążonych w mroku. Czwartym do brydża jest Hakha, szpieg z wrogiego obozu, najlepiej radzący sobie z uzbrojeniem przeciwnika. Bez względu na wybraną postać poczynaniami pozostałej trójki steruje sztuczna inteligencja. Choć moim kamratom daleko do strzelców wyborowych, którzy odwalaliby za mnie całą robotę, nie muszę ich niańczyć i pilnować na każdym kroku. Nie są przysłowiową kulą u nogi, a to już coś.

Narzędzia pracy

Mogę taszczyć trzy pukawki naraz, więc cieszy możliwość podnoszenia broni na placu boju. Praktycznie niekończące się zapasy amunicji, którą znajduję przy poległych, są gwarancją tego, że nie zabraknie mi argumentów w kolejnych potyczkach. **Uzbrojenie to jeden z głównych filarów Killzone'a, jego esencja zachęcająca do zarwania nocki** i oddania się radosnej eksterminacji. Moimi faworytami były ciężkie klamoty Rica, ale równie często korzystałem z karabinu stanowiącego podstawowe wyposażenie żołnierzy Helghastu. Broń ta oferuje świetny kompromis pomiędzy szybkością wypluwanych pocisków a celnością, w alternatywnym trybie strzału działa zaś jak klasyczny shotgun. Doskonale sprawdza się w walce ze zbitą grupą przeciwników; to, czego nie załatwi strzelba, dokończy krótka seria z automatu. Na osobne słowa uznania zasługują modele poszczególnych

Snajperka wymaga precyzji i wyczucia. Celowanie na padzie nie należało do najwygodniejszych.

GRA POMOGŁA UDOWODNIĆ, ŻE FPS-Y MOGĄ ODNALEŹĆ SIĘ NA KONSOLACH.

Broń to perła w koronie Killzone'a. Każdy z bohaterów dysponował odmiennym uzbrojeniem.

spluw i animacje przeładowania – jedne z bardziej dopracowanych w konsolowych shooterach szóstej generacji.

Nie licząc bohaterów preferujących nieco odmienne style rozgrywki, poszczególne misje różnią się przede wszystkim odwiedzanymi miejscówkami, a sam gameplay sprowadza się do jednego: nie daj się zabić i idź przed siebie po rosnącym stosie trupów. Gra wymusza dobór odpowiedniego uzbrojenia do aktualnego położenia i korzystanie z osłon w celu podreperowania nadszarpniętego zdrowia. Trzeba nieustannie kontrolować sytuację, gdyż wróg doskonale odnajduje się na polu walki, a zatrważająca liczebność wrażych oddziałów sprawia, że łatwo o nadprogramowe zgony. **Na wyższych poziomach trudności walka staje się nierówna i piekielnie wymagająca, nie pomagają także rzadko rozmieszczone checkpointy.** Konieczność powtarzania dłuższych fragmentów w przypadku przedwczesnej śmierci ostudzi zapał każdego narwańca. Taktyka rodem z Serious Sama nie ma tu racji bytu.

Wciąż ma to coś

W swoich podstawowych założeniach Killzone sprawdza się i dziś, choć żałuję, że to shooter trochę zbyt zachowawczy, który nie ewoluuje ani nie stara się mnie czymkolwiek zaskoczyć. Zabrakło czegoś, co zróżnicowałoby tempo zabawy bądź wprowadziło do przyjętego modelu rozgrywki szczyptę świeżości. Przykładem niech będzie brak pojazdów; mimo iż często stawałem w szranki z wrogimi maszynami, nie mogłem przejąć kontroli nad żadną z nich. Oczywiście wymagałoby to gruntownego przemodelowania map, bo praktycznie wszystkie mają bardzo hermetyczną budowę – **nawet na pozornie otwartej przestrzeni wystarczy lekko zboczyć z wytyczonej ścieżki, by rozbić nos na niewidzialnej ścianie**. Inna rzecz, że dzięki temu nie traciłem czasu na bezproduktywne łażenie po okolicy w poszukiwaniu alternatywnej drogi. Moją trasę wytyczał wianuszek odstrzelonych łbów. Jeśli z okolicznych dziur wylewały się opancerzone trepy, wiedziałem, że obrałem właściwy kierunek.

Oprawa graficzna z oczywistych względów nie robi już takiego wrażenia jak przed laty. Etapy w mieście ogarniętym wojenną pożogą chyba najlepiej zniosły próbę czasu, podobnie jak modele postaci, ze szczególnym uwzględnieniem żołnierzy wrogiego obozu (twarze ukryte za maskami zawsze będą działać na wyobraźnię). Na tle zurbanizowanych terenów słabiej wypadają poziomy rozgrywane w naturalnym środowisku. Tunelowa konstrukcja map plus mizerne już dziś tekstury i szarobura kolorystyka dominująca na każdym etapie złożyły się na cykl monotonnych i niezbyt atrakcyjnych widoków.

Są takie tytuły, które po prostu wypada znać, a pierwszy Killzone należy właśnie do tego grona. Na tle kolejnych części może się dziś wydać dość toporny, ale wylał fundamenty pod jedną z najlepszych i najważniejszych serii tworzonych na wyłączność PlayStation, stając się jednocześnie **udaną odpowiedzią „niebieskich" na Halo**, które święciło triumfy na konkurencyjnym Xboksie. W swoim czasie każda z tych marek dokonała niemożliwego – udowodniła, że gatunek pierwszoosobowych strzelanek z powodzeniem może odnaleźć się na konsolach. Mit peceta jako jedynej słusznej platformy dla FPS-ów został obalony. ■

Pojazdy opancerzone to niestety tylko dekoracja. Szkoda, że nie pozwolono nam zasiąść za sterami.

Na tle barwnego Halo świat Killzone'a może wydać się nieciekawy. Nic bardziej mylnego.

Producent - Fallout: Interplay Productions **Producent - Fallout 2:** Black Isle Studios **Gatunek:** RPG
Platformy - Fallout: Mac, PC (1997) **Platformy - Fallout 2:** PC (1998); Mac (2002)

Fallout

Fallout 2 wita nas od swej najgorszej strony – poprzez długi prolog polegający na spuszczaniu łomotu mrówkom.

Potęga Pustkowia

DaeL

„Jedynka" ma znienawidzony przez graczy limit czasowy. „Dwójka" odstrasza najnudniejszym z możliwych prologiem przygody. Ale jak nie zmienia się wojna, tak niezmienny pozostaje też fakt, iż dwie pierwsze części Fallouta należą do grona najlepszych erpegów, jakie kiedykolwiek powstały.

W historii ludzkości nastąpiły dwa przełomowe momenty, dzięki którym mogliśmy wyruszyć na radioaktywną kalifornijską pustynię. Pierwszy miał miejsce około roku 1994, gdy EA odmówiło sprzedaży Interplayowi licencji na sequel Wastelanda. Niezadowoleni z takiego obrotu spraw developerzy postanowili nie oglądać się na Electronic Arts i zaczęli tworzyć własną postapokaliptyczną grę opartą na GURPS-ie. We wczesnych materiałach promocyjnych określano ją nawet mianem Vault 13: A GURPS Post-Nuclear Adventure. Na krótko przed premierą firma zastąpiła jednak system licencjonowanego papierowego erpega własnymi mechanizmami SPECIAL.

Moralny kompromis

Powód zmiany tytułu był bardziej oczywisty. Brian Fargo uznał, że **słowo „fallout" idealnie opisuje to, co twórcy chcieli osiągnąć. W końcu oznacza ono zarówno opad radioaktywny, jak i niekorzystne konsekwencje konfrontacji.** To naprawdę świetna nazwa dla produkcji, która każe graczowi radzić sobie z rezultatami podejmowanych przez niego akcji.

A działań wywołujących w nas poczucie winy nie zabraknie. Pierwsze Fallouty uchroniły się przed pułapką, w którą wpadło tak wiele innych gier czyniących wybory moralne skrajnymi i banalnie prostymi. Tymczasem przemierzając postapokaliptyczną, niebezpieczną pustynię, naprawdę będziemy kuszeni. Czas nagli, mieszkańcy Krypty 13 długo bez hydroprocesora nie pociągną, tak samo jak nasi ziomkowie z Arroyo nie dadzą sobie rady bez GECK-a. A otaczający nas świat jest taki wielki, pełen ludzkich (i nieludzkich też!) problemów. Łatwo tu się zagubić, łatwo czegoś nie zrozumieć, łatwo próbować rozwiązać problem za pomocą dwururki albo pójść na moralny kompromis. **Na Pustkowiu nic nie jest proste, a zło miewa swój urok** i – przynajmniej na krótką metę – niekiedy popłaca. Zresztą nawet jeśli nie zboczymy ze ścieżki prawości, to i tak zakończenie naszej historii będzie miało słodko-gorzki smak.

Trzej pancerni (i pies) zrobili małą rozwałkę w obozie bandytów.

DWA PIERWSZE FALLOUTY POTRAFIŁY PRZEKUĆ SWOJE NIEDOSKONAŁOŚCI W NAJWIĘKSZE ZALETY.

Pustka

Wspomniałem na początku, że do powstania Fallouta przyczyniły się dwa wydarzenia. To drugie jest wszakże zmyślone, obecne tylko w grze. Mam na myśli punkt, w którym rozchodzą się historia prawdziwa i historia alternatywna Fallouta. Mowa o roku 1918, kiedy to założono Sunset Sarsaparilla Company, koncern produkujący orzeźwiający napój z kolco-

Tak „jedynkę", jak i „dwójkę" można odpalić w wysokiej rozdzielczości. Wygląda to ładnie, ale bez lupy jest niepraktyczne. Lepiej podwoić rozmiar pikseli.

rośli. Nie wiem, co takiego było w tym pnączu, ale dzięki niemu **narodził się porywający świat rodem z pulpowej fantastyki naukowej z lat 50.** – tutaj nikt nie wie, co to tranzystor, komputery zajmują całe pokoje i wszyscy mają samochody napędzane energią atomową. A raczej mieli, bo potem „dzielni chłopcy poszli tłumić zamieszki w Kanadzie" i wybuchła wojna z Chinami.

I choć retrofuturyzm spod znaku Interplaya uwielbiam, to nie on jest największą spośród zalet settingu dwóch pierwszych Falloutów. Aby to zrozumieć, musiałem sięgnąć po „trójkę" z 2008 roku. I potrafię wskazać dokładny moment, w którym pojąłem, że kolejne sequele wydawane przez Bethesdę nigdy nie dorównają „jedynce" i „dwójce". Szedłem przez Pustkowie, z marnej jakości giwerą, trwożliwie oglądając się za siebie, sam nie pamiętam, czy rzeczywiście z lęku przed jakąś dostrzeżoną wcześniej watahą psów, czy może po prostu z niewiedzy na temat tego, jakie wyzwanie rzuci mi Fallout 3. Szedłem... i słuchałem muzyki, jednego ze znakomitych jazzowych utworów, które serwował mój Pip Boy. I wtedy to do mnie dotarło. To nie był dźwięk Pustkowia. Magia prysła.

Zrozumiałem wówczas, że Fallout może i uraczył nas kawałkiem „Maybe" The Ink Spots i niezrównanym „A Kiss to Build a Dream On" Louisa Armstronga, ale zrobił to w intrze, po to, by sama muzyka wzbudziła nostalgię za utraconym światem na chwilę przed tym, nim naszym oczom ukaże się ostateczny upadek ludzkości. Bo prawdziwe Pustkowie, skażona pustynia oddzielająca pojedyncze ludzkie osiedla, brzmi zupełnie inaczej. Dźwięczy ponurym wiatrem i trzeszczącym piaskiem, daje złudną otuchę dzwonkami karawan i hipnotyzuje odgłosem prymitywnych instrumentów, których nie potrafimy nawet nazwać. Tego Fallout 3 dać mi nie potrafił. A kiedy po upływie kilkudziesięciu sekund dotarłem do kolejnego osiedla, poczułem tylko żal. Wędrówka, mierzona stoperem, trwała pewnie dłużej niż podróże ikonki na mapie w pierwszej i drugiej części gry. Ale wędrówka mierzona moimi przeżyciami i wyobraźnią była śmiesznie krótka.

Jedyne w swoim rodzaju

Prawda jest bowiem taka, że „jedynka" i „dwójka" nie były idealne, ale zarazem potrafiły w trudny do zrozumienia sposób przekuć swoje niedoskonałości i ograniczenia w największe z zalet. Już w momencie premiery pierwszej części jej silnik sprawiał wrażenie przestarzałego, a wydany rok później sequel wypadał mało atrakcyjnie w zestawieniu z bajecznymi Wrotami Baldura. A jednak dzięki monotonnej, szaroburej oprawie graficznej postapokaliptyczny świat zyskał swój charakter. Nawet beznadziejne, szarpane animacje postaci nie przeszkadzały. **Fallout wyglądał tak, jakby... ktoś zaniedbywał go przez dobrych kilkadziesiąt lat. I tak wyglądać powinien.**

Równie fortunna była kwestia dialogów. Ograniczenia budżetowe sprawiły, iż pierwotny plan wyposażenia wszystkich ważnych enpeców we własny głos i animowaną głowę spalił na panewce... dając tym samym pole do popisu scenarzystom, którzy mogli niemal do samego końca dopieszczać rozmowy, dopisywać nowe wypowiedzi, czynić każdą konwersację intrygującym przeżyciem. Wyjąwszy Planescape: Torment, żaden inny erpeg z drugiej połowy lat 90. nie dorównał pod tym względem Falloutom.

Ba, nawet gdy „dwójka" odeszła od stosunkowo twardego realizmu pierwszej części, wzbogacając każdy zakątek o nawiązania do różnych dzieł popkultury, i tak wszystko się jakoś skleiło i wpasowało w obraz świata tak przeoranego przez tragedię, że balansującego na krawędzi szaleństwa. Ale kto wie, może bredzę niczym ghoul, który zbyt długo ogrzewał się w cieple reaktora? Może wy odbierzecie klasyczne Fallouty inaczej? Pora wyjść z wygodnych krypt i to sprawdzić. Gdzieś na Pustkowiu czekają już na was Mistrz i Frank Horrigan. Owocnych łowów.

Niezbędne zaopatrzenie

Gracz pragnący po raz pierwszy wyruszyć na izometryczne Pustkowie będzie się lękał – to całkowicie naturalne. Produkcje sprzed ćwierć wieku potrafią odstraszać trącącą radioaktywną myszką oprawą audiowizualną. Na szczęście wersje obu gier dostępne na Steamie i GOG-u zostały zaktualizowane o patch nie tylko usuwający większość drobnych bugów, ale też wprowadzający możliwość wyświetlania grafiki w wysokiej rozdzielczości.

W przypadku Fallouta 2 możemy dodatkowo zaopatrzyć się w modyfikacje usprawniające naszą podróż. Trzy z nich zasługują na szczególną uwagę:

- Restoration Project – to w gruncie rzeczy paczka drobnych poprawek, z których najistotniejsza zmienia próbkowanie dźwięku na 44,1 kHz;
- NPC Armor – dzięki tej modyfikacji oszczędzimy sobie wielu frustracji (i wczytywania zapisanego stanu gry), sprawia ona bowiem, że nasi towarzysze noszą porządne pancerze, co jest niezwykle przydatne, zważywszy na ich tendencję do ciągłego włażenia na linię ognia;
- Talking Heads Mod – coś dla tych, którzy lubią patrzeć rozmówcy w oczy i wsłuchiwać się w jego głos. Modyfikacja zbliża grę do tego, co pierwotnie planowali twórcy, dodając nowe „gadające głowy", ale nie ujmuje ani jednej linii dialogowej.

„Zaszedłeś dalej, niż powinieneś był. No, ale nie spotkałeś dotąd Franka Horrigana. Twoja przejażdżka się skończyła, mutku. Czas umierać."

▶ **Producenci:** Big Blue Box Studios, Lionhead Studios ▶ **Gatunek:** action RPG ▶ **Platformy:** Xbox (2004); PC, Xbox (Fable: The Lost Chapters, 2005); Mac (Fable: The Lost Chapters, 2008); PC, X360 (Fable Anniversary, 2014); XBO (Fable Anniversary, 2017)

FABLE

Na rozstaju dróg

▶ Cursian

Zadowolony jestem z tytułu tego tekstu, bo choć wydaje się banalny, zawiera w sobie pewną niejednoznaczność. Można go odczytywać jako proste odwołanie do systemu moralności w grze, ale ma w sobie też drugie dno.

Widzicie, moim zdaniem pisząc o Fable w 2023 roku, trzeba podążać jedną z dwóch ścieżek. Początkowo zastanawiałem się, czy nie pójść tą bardziej oczywistą, łatwiejszą: dać się ponieść nostalgii i skąpać was w pokrytych niespełna 20-letnim kurzem przeżyciach i emocjach. Mógłbym napisać jakieś siedem tysięcy znaków pochwał na temat humoru i wizualnego odzwierciedlenia charakteru bohatera: wszystkich tych rogów, świecących oczu itd. Uznałem jednak, że byłoby to bezsensowne, bo niemal na pewno macie własne wspomnienia związane z grą. **Ciekawsza wydaje się kwestia, jak wiele tej magii udało się zachować do dziś.** Niezbyt wiele, niestety.

Dopraw sobie rogi

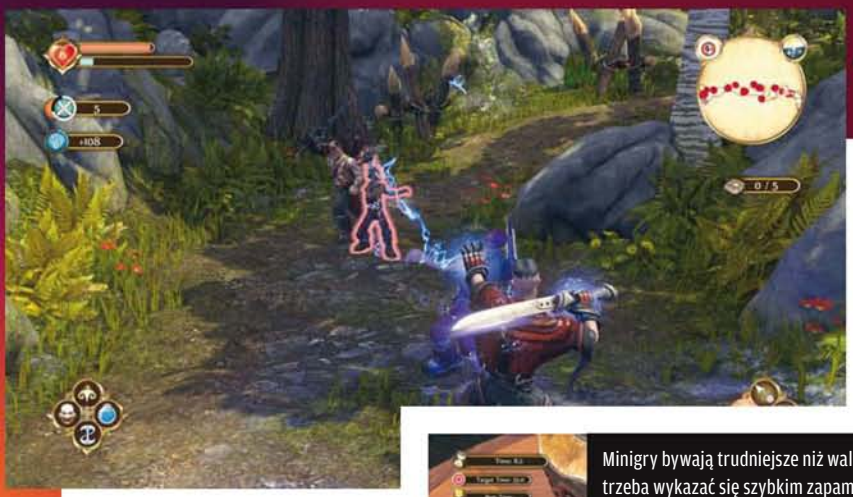
Wyobrażam sobie, jak z oburzeniem wciągacie powietrze i syczycie: „Jak ten bezmyślny pismak śmie krytykować Fable!". Gdybym czytał cudzy tekst i nie próbował do gry faktycznie wracać, krzyczałbym pewnie razem z wami. Ba, taczkę gnoju bym nawet zorganizował – na czymś trzeba przecież tego nędznego redaktorzynę wywieźć, racja? Sęk w tym, że nostalgia to w tym przypadku wyjątkowo zgubna doradczyni.

Demoniczne wrota to wciąż fajny element - by otworzyła się droga do skarbu, trzeba zawsze spełnić jakieś dziwaczne wymagania.

Zacznijmy jednak delikatnie, od tego, co wciąż działa. Mam tutaj oczywiście na myśli wspomniany system moralności. Przed laty zachwycał się nim niemal każdy – i słusznie, bo był to naprawdę udany, unikalny element. **Czyny bohatera, decyzje, a nawet kierunek, w jakim rozwijał swoje umiejętności, wpływały na jego wygląd zewnętrzny.** Sam pomysł nie był całkiem nowy i w minimalnym stopniu wykorzystywał go choćby gwiezdnowojenny KotOR, ale dopiero Fable wydobyło tkwiący w nim potencjał. Gdy inwestujemy w siłę, z początkowego cherlaka heros zmienia się z czasem w napakowane monstrum, czarokleta dorabia się magicznej aury, kto kiepsko radzi sobie z unikami, ma gębę poznaczoną bliznami itd. Jeszcze spektakularniej przejawiają się ciągoty ku dobru bądź złu. Domorośli paladyni lśnią anielskim blaskiem, złoczyńcom rosną diabelskie rogi, ich skóra zaś szarzeje. Świetna sprawa i aż żal, że czegoś takiego nie widuje się w grach częściej.

Ech, kiedyś to były kabarety

Pomijając wspomniany w poprzednim akapicie element, cała reszta tego, co nazywamy klimatem, postarzała się niestety ze znacznie mniejszą godnością. Fable zasłynęło niegdyś specyficznym luzem, który odróżniał je od popularnych wtedy arcypoważnych gier o ratowaniu świata przed Przedwiecznym Złem czy innym Mrocznym Bogiem. Gracz niby wciąż zaczyna w spalonej wiosce jako jedyny ocalały i szuka zemsty za śmierć rodziny, więc teoretycznie wszystko wpasowuje się w schemat... tyle że niekoniecznie.



Teoretycznie różne klasy można ze sobą mieszać, ale lepiej trzymać się jednej ścieżki.

Minigry bywają trudniejsze niż walki – np. tutaj trzeba wykazać się szybkim zapamiętywaniem.

Jako się rzekło, nie trzeba wcale być ucieleśnieniem cnót wszelakich, bo każde zadanie da się ukończyć i na „zły" sposób. Naturalnie próżno liczyć na szczególnie mocne sceny, gdyż całość uderza w osobliwe, lekkie tony. I tutaj właśnie zaczynają się schody. Kiedy masz kilkanaście lat, pierdzenie ludziom w twarze, kopanie drobiu w zadki i dokonywanie „potwornych zbrodni" w postaci pożerania maleńkich kurcząt przed obliczem zaklętych wrót wydaje się szczytem dobrego humoru. Dziś patrzę jednak na to wszystko inaczej. **To trochę jak oglądać „Strusia Pędziwiatra", będąc dorosłym.** Człowiek niby widzi, że całkiem to sympatyczne, ale w gruncie rzeczy pieruńsko głupiutkie i jakieś takie... sterylne, ugrzecznione. Czasem przy tym, że dowcipy są kompletnie do bani, lecz nie ma już mowy o frajdzie, jaka towarzyszyła mi dawniej. Lekkie rozczarowanie w tej kwestii to niestety tylko przygrywka, bo naprawdę bolesne ciosy wyprowadza dopiero cała reszta.

Ciebie to ja jednym paluszkiem!

Powiedzmy sobie to wprost i brutalnie: pod względem rozgrywki Fable to antyk, którego w 2023 roku lepiej nie tykać.

PRZYKRO TO PISAĆ, ALE JEŚLI KOCHALIŚCIE FABLE, NIE WRACAJCIE DO NIEGO PO LATACH.

co prawda gra próbuje przemycić coś pikantniejszego, ale robi to z iście dziecięcą subtelnością – widok jegomościa o imieniu Bennis tylko utwierdził mnie w przekonaniu, że dzieło studiów Big Blue Box i Lionhead(*) nie powstało z myślą o mojej aktualnej grupie wiekowej. Dziś chciałbym czegoś odważniejszego, mądrzejszego, celniej komentującego giereczkową rzeczywistość. Nie twierdzę **Wszystko, czym niegdyś wprawiało mnie w zachwyt, dziś jest już trudne do zniesienia – prostackie, zawodne i potwornie przestarzałe.** Weźmy choćby pochłaniające lwią część „czasu antenowego" walki. W przypływie łaskawości pominę nawet zwariowane, trudne do opanowania automatyczne namierzanie wrogów, które częściej dezorientuje, niż cokolwiek ułatwia. Granie wojownikiem polega na waleniu w jeden przycisk i czekaniu, aż wszyscy wokół położą się grzecznie do grobów. Stosowanie bloków czy uników to sztuka dla sztuki, bo Fable jest wyjątkowo łatwe, a jeśli jakimś cudem herosowi powinie się noga, zostanie automatycznie wskrzeszony, o ile tylko ma na podorędziu stosowną miksturę. Uwierzcie mi, Asasyny, Wiedźminy i reszta współczesnych „akcyjniaków" to przy tym szczyt wyrafinowania.

W takich przypadkach na ratunek przychodzi z reguły wymagający więcej zaangażowania mag. Cóż, w teorii faktycznie jest ciekawszy z racji na szeroki zasób zaklęć, ale w praktyce prowadzi się go jeszcze nudniej. Atakując łańcuchem błyskawic, gracz nie stuka już w jeden przycisk. On go po prostu przytrzymuje, a sparaliżowani, niezdolni do ruchu wrogowie powolutku sobie umierają. Fascynujące. Ja naprawdę nie potrzebuję wyzwania rodem z Soulsów, ale jakieś rozsądne minimum jednak by się przydało, bo czasem mam wrażenie, że **wystarczy położyć ciężarek na padzie czy klawiaturze, skoczyć na kawę, a heros i tak wyjdzie ze starcia zwycięsko**. Weterani Fable zauważyli pewnie, że w całej tej tyradzie w ogóle pominąłem łucznika. Większość graczy też to robi, zresztą nie bez przyczyny. Istnieją łatwiejsze sposoby, by wymierzyć sobie karę.

Czas to wredny jegomość

Jeśli myślicie, że walki jakoś przebolejecie, bo reszta wam to wynagrodzi, to nic z tego. Kiedy twórcy próbują urozmaicać zabawę, z reguły koncertowo się wywalają, czego sztandarowy przykład stanowi niesławna sekwencja skradankowa. W teorii to tylko trzech bandziorów do wyminięcia, a zaręczam, że będziecie kląć. Dużo. *(Kląłem! – dop. Smg)*. Bohater rusza się jak mucha w smole, kryjówek nie ma prawie wcale – koszmar. Najzabawniejsze jest to, że najprościej... dać się wykryć, ubić gagatków, schować się za kamulcem, a potem na pałę biec do bramy.

Na koniec wspomnę jeszcze o konstrukcji świata. Otóż składa się on z maleńkich mapek, pomiędzy którymi gra musi się doczytać. Trwa to mgnienie oka, więc teoretycznie nie przeszkadza, tyle że kiedy piszę „maleńkich", właśnie to mam na myśli. Czasami chodzi dosłownie o jedną prostą drogę długości jakichś 10 metrów. Spójrzcie zresztą na screeny. Szczególnie irytujące jest to, że jeśli z jakiegoś powodu chcecie wrócić dopiero co wyczyszczoną trasą, musicie ponownie przebijać się przez raz pokonanych wrogów.

Nie było mi łatwo to wszystko napisać, bo naprawdę ceniłem sobie ów tytuł i zawsze umieszczałem go stosunkowo wysoko na liście „gier życia". Mimo to **nie zamierzam wam wciskać, że Fable zestarzało się dobrze**, skoro tak się nie stało. Poważnie, jeśli kochaliście tę produkcję, nie wracajcie do niej. Wspominajcie dawną chwałę, bo zaiste była ona wielka, ale na tym poprzestańcie.

PS Fable Anniversary sprzedawane na Steamie nie ma polskiej wersji językowej. Z tej właśnie poprawionej graficznie edycji pochodzą screeny.

(*) Dopisek CormaCa: Fable zrosło się w powszechnej świadomości z Peterem Molyneux, ale jest co najwyżej jego adoptowanym dzieckiem. Gra narodziła się i powstawała w Big Blue Box, niezależnym studiu braci Dene'a i Simona Carterów (współtwórców Dungeon Keepera), z którym Lionhead nawiązał współpracę. Firma Petera Molyneux pomagała przy produkcji (szczególnie na jej końcowym etapie), przyciągnęła Microsoft jako wydawcę, a ostatecznie wchłonęła Big Blue Box niedługo przed premierą Fable.

Producent: Spellbound Entertainment **Gatunek:** taktyczna **Platformy:** PC (2002); Mac (2004)

Robin Hood THE LEGEND OF SHERWOOD

Legendy nie umierają

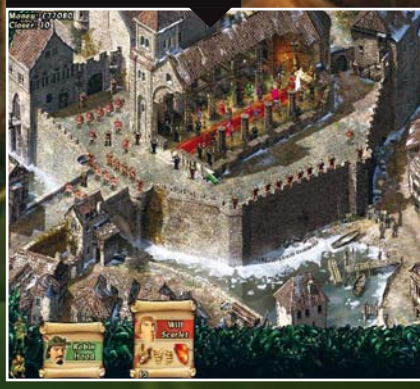
Breja

Najważniejsi odtwórcy roli Robin Hooda? Errol Flynn, Michael Praed, Kevin Costner... oraz wszyscy szczęśliwcy, którzy grali w Legendę Sherwood.

To jedna z „taktycznych skradanek" wzorowanych na serii Commandos. Zaczynamy skromnie, z tytułowym bohaterem powracającym właśnie z krucjaty i zastającym Anglię pod rządami króla Jana, z którego niekompetencji korzystają lokalni możnowładcy z szeryfem Nottingham na czele. Fabuła gry jest raczej przewidywalna – serwuje nam dokładnie to, czego po opowieści o słynnym banicie wszyscy się spodziewają. Ale **w samej rozgrywce nie zabrakło już oryginalnych pomysłów**.

Dobry plan i długi łuk gwarantują stuprocentowy zwrot podatku.

Zabawa na weselu będzie przednia - wszyscy goście skończą nieprzytomni.



Służąca za samouczek misja, w której Robin przekrada się samotnie przez opanowany przez ludzi szeryfa zamek, by porozmawiać z dawnym przyjacielem, nie tylko prezentuje nam sherwoodzkie wersje elementarnych dla tego typu gier sztuczek takich jak odwracanie uwagi straży czy ogłuszanie przeciwników od tyłu, ale też pokazuje, jak korzystać z łuku i walczyć wręcz. To ostatnie to właśnie pierwsza duża innowacja.

Myszką i mieczem

Możemy oczywiście kliknąć na wrogiego żołdaka i po prostu pozwolić Robinowi stoczyć walkę. Ale to potrwa i prawie na pewno zleci się więcej zaalarmowanych szczękiem oręża żołnierzy. Dlatego lepiej przejąć inicjatywę i samemu chwycić za miecz. Kluczem do sukcesu jest wyprowadzanie ataków za pomocą kreślonych myszką figur. Pchnięcia, cięcia, finty – Robin naśladuje nasze ruchy, może też korzystać z otoczenia, np. wskakując na stół w sali biesiadnej niczym w klasycznym hollywoodzkim filmie. To naprawdę bawi!

Dysponując tak atrakcyjnym system walki, czasem aż szkoda się skradać. Jest to jednak często konieczne. O ile bowiem łatwo kontrolować walkę pojedynczej postaci, o tyle potyczka czteroosobowej drużyny z wrogim oddziałem stanowi już prawdziwe wyzwanie. Co najważniejsze, w otwartym starciu tylko nieliczni sojusznicy Robina, ci posługujący się bronią obuchową, mogą ogłuszyć przeciwnika, zamiast go po prostu zabić – a to ma w Legendzie Sherwood niebagatelne znaczenie.

Wesołe zasoby ludzkie

Od tego, czy zostawimy za sobą żołnierzy szeryfa jedynie ogłuszonych, czy też zaszlachtowanych, zależy reputacja Robina. Im więcej przelejemy krwi, tym mniej ludzi przyłączy się do naszej wesołej zgrai banitów. W pierwszej chwili może nie wydawać się to problemem – w misjach przecież i tak nie towarzyszy nam więcej niż czterech kompanów. Pozostali jednak również mają co robić.

Pomiędzy misjami odwiedzamy bowiem obóz w Sherwood, a w nim oddelegowujemy ludzi do pracy (np. robienia strzał lub zbierania leczniczych ziół) czy treningu, bez którego nigdy nie będą potrafili trafić z łuku w coś mniejszego od stodoły. Większość umiejętności naszych komandosów w rajtuzach zużywa jakąś amunicję – nawet kamyki do procy Willa Szkarłatnego ktoś musi najpierw pozbierać – więc bez prężnie funkcjonującego zaplecza szybko możemy stać się bezradni.

Wiosna średniowiecza

Anglia roku Pańskiego 1193 z pewnością nie prezentowała się lepiej w rzeczywistości niż w Legendzie Sherwood. Piękna, szczegółowa i tętniąca żywymi kolorami grafika pokazuje nam dokładnie takie

POKAZUJE NAM TAKIE SHERWOOD, O JAKIM MARZYŁ KAŻDY CHŁOPIEC.

Sherwood, o jakim marzył każdy chłopiec, fantazjując o byciu słynnym liderem banitów. Oczywiście dziś efekt trochę psuje fakt, że najwyższa rozdzielczość, w jakiej możemy podziwiać Nottingham i okolice, to 1024 × 768 pikseli, ale mimo to strona wizualna gry, zawsze najbardziej podatna na upływ czasu, nadal wypada bardzo dobrze. Robin Hood: Legenda Sherwood **to po prostu tytuł gwarantujący dobrą zabawę w czystej postaci**, a przy tym produkcja niegłupia, przemyślana i od gracza również myślenia wymagająca.

Producent: Troika Games **Gatunek:** RPG **Platformy:** PC (2001)

Magom wstęp wzbroniony

Sprawdzenie wszystkich zakamarków mapy mogło zająć nawet 60 godzin.

Grafika mało pociągająca, ale nadrabia to genialna muzyka Bena Houge'a.

Ranafe

To jedna z tych gier, po ukończeniu których ogarnęło mnie przygnębienie. Wiedziałam, że nigdy już nie trafię na tytuł tak wierny idei prawdziwego erpega pozwalającego być kim się chce.

Możliwość stworzenia bohatera, którego rozwój nie byłby ograniczony profesją (co zawsze bardzo doskwierało mi w grach opartych na Dungeons & Dragons), okazała się ożywcza. Tu system bazował na punktach wykorzystywanych do kupowania atrybutów, co przy mieszance ośmiu ras oraz 50 historii stanowiących tło postaci dawało ogromne pole do popisu.

Nie zaczynamy od zera

W komputerowych erpegach zawsze drażnił mnie początek historii, gdy bohater był absurdalnie nieporadny. Nawet jeśli przejmowałam kontrolę nad istotą dorosłą, to niepotykanie się o własne nogi mogłam nazwać jej największym sukcesem. **W Arcanum już na starcie byliśmy kimś.** Co więcej, ów ktoś potrafił w pierwszej misji polegającej na przejściu przez most strzeżony przez grupę bandytów uniknąć przemocy fizycznej i skorzystać z dyplomacji (jakże przydawały się charyzma i uroda!).

Ponadprzeciętna wielowymiarowość Arcanum przejawia się zresztą nie tylko w elastyczności rozwoju bohatera, ale także w złożoności świata gry. Niewiele pojawia się tu postaci jednoznacznie dobrych lub złych, z kolei wpływ, jaki na krainę wywiera gracz, potrafi okazać się głęboki i 0trwały. Czasami pogłoski o naszych poczynaniach doganiają nas w odległych rejonach, a największe wrażenie robi podsumowanie pojawiające się po zakończeniu przygody...

Mag czy inżynier?

Twórcom z Troiki udało się również ukazać w dogłębny sposób **konflikt między czarodziejstwem a rozwijającymi się naukami ścisłymi i technologią**. „Zwarcia" na styku magii i fizyki nieraz kończyły się tragicznie, mechaniczne urządzenia eksplodowały, a niezawodne do tej pory zaklęcia przestawały działać. Ekipie Tima Caina zależało na tym, by dychotomia magii i technologii nie opierała się na prostych przeciwieństwach. W konstrukcji praw naturalnych i nadnaturalnych nie chodziło o to, by wynalazki stanowiły lustrzane odbicie czarów.

W istocie granie chemikiem znacznie się różniło od prowadzenia nekromanty. Każdy bohater miał także przypisaną skalę, która wskazywała, czy skłania się on bardziej w stronę magii, czy technologii. Przekładało się to nie tylko na umiejętność korzystania z broni palnej bądź artefaktów, ale też na sam efekt końcowy użycia ich. Przykładowo jeśli wskaźnik wychylił się w stronę magii, zwiększało się ryzyko zniszczenia mechanicznego urządzenia (nieraz w sposób spektakularny i niebezpieczny dla zdrowia – broń wybuchała graczowi w twarz).

Przypowieść wczoraj i dziś

Gra w momencie premiery naszpikowana była wieloma bugami, a **niewygodny i słabo rozbudowany system walki wzbudzał u graczy negatywne uczucia** (wydawca, czyli Sierra, uparł się, by obok systemu turowego w dziele Troika Games znalazła się też walka w czasie rzeczywistym). Bogactwo świata natomiast nie miało swego odzwierciedlenia w grafice, bo Arcanum cechowało się ponurą, burą kolorystyką, lokacje miało raczej skromne, a modele postaci – umowne. Przymknąwszy oczy na te dwa mankamenty, możemy jednak dojść do wniosku, że **tytuł ten jest – i zawsze był – świetnym erpegiem** z ciekawymi misjami i ogromnymi możliwościami kreowania bohatera. W ilu współczesnych produkcjach zagram nekromantą-detektywem, który ma dwie lewe ręce?

ZAPŁACIŁABYM KAŻDE PIENIĄDZE ZA PORZĄDNY REMASTER.

Planowano stworzyć także sequel Arcanum zatytułowany Journey to the Centre of Arcanum, zainspirowany powieścią Juliusza Verne'a. Niestety Troika Games nie zdołało zebrać funduszy wystarczających do produkcji gry. Obecnie nie śmiem nawet marzyć o tym, że ktoś opowie nową historię w tym uniwersum, ale za porządny remaster zapłaciłabym każde pieniądze.

Producent: Piranha Bytes **Gatunek:** RPG **Platformy:** PC, X360 (2009); NS, PS4, XBO (2023)

Ostatni taki Gothic

Eugeniusz Siekiera

„Ile Gothica znajdzie się w Risenie?". To pierwsze pytanie, jakie pojawiło się w naszych głowach po zapowiedzi kolejnej gry Piranha Bytes. Po tym, jak wydawca przekazał pieczę nad kultową marką studiu Spellbound, twórcy Gothica zakasali rękawy i zaczęli rzeźbić zupełnie nowy projekt.

Nowy tylko z nazwy, bo koniec końców było mu znacznie bliżej do pierwszych przygód Bezimiennego niż nieszczęsnemu Gothicowi 4, przemianowanemu ostatecznie na Arcanię. Ba, Risen okazał się również dobrą odtrutką na niestrawności, których nabawiliśmy się po mocno dyskusyjnej części trzeciej. **Dzięki nowej marce odżyła moja wiara w niemiecki zespół, bo ten raz jeszcze zdołał dowieźć „Gothica", na jakiego czekałem.**

Nowy świat...

Zgodnie z niepisaną tradycją nowy bohater to również Bezimienny, choć tym razem wcielam się nie w więźnia, a rozbitka. W podartych, przemoczonych ciuchach ląduję na plaży tajemniczej wyspy; z oddali niesie się grzmot, a dookoła walają się kawałki drewna z roztrzaskanego statku. Otaczają mnie rajskie plenery, ale na podziwianie widoków jeszcze przyjdzie czas. Przemarznięty na kość, bez grosza przy duszy, broni czy porcji strawy, robię szybki rekonesans najbliższej okolicy. Udaje mi się zebrać trochę monet, zdobywam też narzędzie do samoobrony. Sękaty konar to nie dwuręczny miecz, ale na początek musi wystarczyć. Mogę ruszać na spotkanie przygody!

Już po pierwszej godzinie da się odczuć, jak silnie zakorzenione są w Risenie rozwiązania kojarzone z serią Gothic. Sęp morski, czyli pierwszy napotkany okaz miejscowej fauny, wydaje się nową, ciekawszą wersją ścierwojada, a żądłoszczur to przecież wypisz wymaluj kretoszczur uzbrojony w kolce. Po ubiciu bestii oprawiam zwierzynę, rozglądam się również za roślinkami, które lądują w moich bezdennych kieszeniach. Mnóstwo tu trywialnych, ale dobrze kojarzonych czynności: otwieranie skrzyń, smażenie mięsa, picie wody z beczki, siadanie na ławie bądź korzystanie z posłania. Są wierną kopią tego, co doskonale znam, przez co nieustannie towarzyszy mi wrażenie, że to kolejna odsłona Gothica, a nie zupełnie nowe uniwersum.

...stare przyzwyczajenia

Gra jest wykastrowana z etapu tworzenia postaci. Na dzień dobry nie przydzielam żadnych punktów umiejętności, nie mam wpływu na imię Bezimiennego, jego ubiór czy wygląd, więc każdy ląduje na plaży dokładnie takim samym bohaterem. Awans na kolejne poziomy doświadczenia przekłada się na punkty nauki, które pomagają mi rozwijać wybrane atrybuty (m.in. siłę i zręczność) oraz zdolności (łowiectwo, otwieranie zamków, kradzież kieszonkową, akrobatykę i inne). By poprawić statystyki, muszę znaleźć nauczyciela – ten za odpowiednią opłatą podszkoli mnie w danej dziedzinie. Wzorem swych starszych braci **Risen jest dość uproszczony, jeśli idzie o rozwój postaci**. Jeżeli więc nie przepadasz za skomplikowanymi drzewkami i dziesiątkami parametrów, możesz odetchnąć z ulgą. Tu liczą się przygoda i opowieść,

RISEN TO OSTATNIA GRA PIRANHA BYTES, W KTÓREJ TAK SILNY JEST DUCH GOTHICA.

Bez jedzenia, broni i grosza przy duszy, za to w mokrych portkach. Nic to, przygoda czeka!

a nie grzebanie w tabelach i zbieranie lootu.

Walka w Risenie ma standardowy, nieco drewniany styl silnie kojarzony z poprzednimi grami niemieckiego studia. Lewym przyciskiem myszy wymierzam ciosy (po schowaniu broni ten sam klawisz służy do podnoszenia przedmiotów i roślin), prawym blokuję, co jest konieczne, jeśli marzy mi się kontratak. Wysoko rozwinięte umiejętności związane z fechtunkiem nagradzają mnie ciekawszymi animacjami oraz możliwością wykonywania bardziej zaawansowanych sekwencji, choć słusznie nie liczyłem na rewolucję w tej materii – mój bohater macha żelastwem jak cepem, dość topornie i bez większej finezji.

Gothic 2.5

Scenariusz został podzielony na rozdziały, a wraz z jego rozwojem poznaję poszczególne strony konfliktu. Pierwszą są inkwizytorzy, którym przewodzi niejaki Mendoza. Przejęli oni władzę w portowym mieście i dysponują najbardziej zaawansowanym wyposażeniem. Wróg numer jeden tej organizacji to wyjęci spod prawa banici niezadowoleni z zamordyzmu najeźdźców. Grupa pod wodzą Dona Estebana, byłego gubernatora Farangi, zabunkrowała się na bagnach i nieustannie knuje, jak przywrócić na wyspie dawny ład. Do tego tygla dorzućmy jeszcze urzędujących w górskim klasztorze magów, by otrzymać **klasyczny podział na trzy frakcje i możliwość zasilenia szeregów każdej z nich**.

W zależności od moich decyzji zmienia się nastawienie napotkanych osób, a ostateczne opowiedzenie się po którejś ze stron ma przełożenie na dostęp do konkretnego ubioru i otrzymywanych questów. Nihil novi! Starym gothicowym zwyczajem najwięcej wolności mam na samym początku przygody, ale z czasem pole manewru gwałtownie się kurczy. Praca dla jednych wyklucza interesy z drugimi, a godząc się na jakieś zadania, z automatu tracę dostęp do questów zlecanych przez konkurencyjny obóz.

Gra kontrastów

Od strony technicznej Risen jest silnie nierówny, co chyba nie zdziwi nikogo, kto miał do czynienia z wcześniejszymi grami Piranii. Z jednej strony oczy krwawią od oglądania szkaradnych modeli postaci i drewnianych animacji, a mijające lata rzecz jasna nie dodały im uroku. Z drugiej nawet dziś łatwo ulec magii tego egzotycznego świata. Roślinność porastająca wyspę jest barwna i niezwykle zróżnicowana, w promieniach słońca przebijających się przez grube listowie można się zakochać, a ludzkie siedziby (miasto portowe, klasztor, obóz na bagnach) zaprojektowano tak dobrze, że cieszyłem się każdą spędzoną w nich chwilą. Swoje pięć groszy w budowaniu klimatu dorzuca również **fantastyczna ścieżka dźwiękowa skomponowana przez gothicowego weterana, Kaia Rosenkranza**.

Warto podkreślić, że Faranga jest znacznie mniejsza od świata z trzeciego Gothica, co postrzegam jako jedną z jej największych zalet. Twórcy mieli świadomą potrzebę zbudowania bardziej skondensowanego miejsca, a konsekwencje tej decyzji widać na każdym kroku. Dostępny teren udało się doskonale zagospodarować, samą wyspę rozbudować zaś wertykalnie, przez co kolejne jej rejony zaskakują różnorodnością, bo każdy pomniejszy zakamarek wygląda inaczej. Brak sztucznego rozpasania i nijakich, pustych przestrzeni sprawia, że Farangę po prostu przyjemnie się eksploruje.

Zasiadając po raz pierwszy do tego tytułu, byłem pełen obaw, bo nie wiedziałem tak naprawdę, czego się spodziewać. Wątpliwości rozwiały się bardzo szybko, bo nowy szyld nie zmienił starych przyzwyczajeń niemieckiego zespołu. **Ktoś złośliwy mógłby powiedzieć, że Piranha Bytes znów zrobiło tę samą grę**, opierając się na wyuczonym schemacie, korzystając z identycznych rozwiązań i popełniając wciąż te same błędy. Owszem, a to dopiero początek zalet tego dzieła! Choć Górnicza Dolina wydaje się bez porównania surowsza od tropikalnych pejzaży Farangi, każdy, kto choć raz odwiedził Khorinis, z miejsca

Piranie zawsze miały problem z tworzeniem intuicyjnego interfejsu, choć od pierwszego Gothica zaliczyły znaczny progres. Poniżej okna handlu.

W pierwszych godzinach przyda się pomoc każdej życzliwej duszy.

się w świecie Risena odnajdzie. Niestety Mroczne wody, kontynuacja z 2012 roku, okazały się odważniejsze, przynosząc garść rewolucji, o które nikt nie prosił. „Jedynka" pozostaje więc ostatnią „Piraniową" grą, w której duch kultowego Gothica jest tak silny.

Producent: BioWare **Gatunek:** RPG **Platformy:** PC (2000); Mac (2001); And, iOS, Mac, NS, PC, PS4, XBO (Enhanced Edition, 2019)

Baldur's Gate II

Ku przygodzie!

Misiek

Gdy wydano drugą część Baldur's Gate, byłem nią jako młokos bezbrzeżnie zachwycony. Dlatego postanowiłem, że teraz, po dwóch dekadach, podejdę do gry na chłodno i tak krytycznie, jak to możliwe. Cóż, nie udało się.

Od razu wyłóżmy karty na stół – Baldur's Gate II w moim odczuciu bardzo dobrze wytrzymało próbę czasu. Produkcja była ongiś rewolucyjna i całkowicie spełniała oczekiwania rozbudzone wówczas – równie znakomitą przecież – „jedynką". **To też na tej grze studio BioWare zbudowało szkielet formuły, która przyniosła mu sukces w kolejnych latach**: rozbudowanej fabularnie rozgrywki w modelu RPG z możliwie otwartym światem, masą wątków pobocznych i pełnokrwistymi postaciami dającymi się zarówno kochać, jak i nienawidzić.

Głównym projektantem gry był James Ohlen, pracujący później m.in. przy KotOR-ze i Dragon Age: Początku. Tutaj też swoje pierwsze kroki stawiał Drew Karpyshyn, spod którego pióra wkrótce potem miała wyjść fabuła wspomnianego KotOR-a oraz Mass Effecta i jego kontynuacji – a tych chyba nie trzeba nikomu przypominać.

Gameplayowo drugi Baldur był łabędzim śpiewem formuły izometrycznego erpega, w którym rozgrywka odbywa się w (zamaskowanym, ale wciąż) trybie turowym. Graficznie paradoksalnie jednak wciąż się broni – duża w tym zasługa przepięknie narysowanych lokacji z okazjonalnymi akcentami w postaci animacji 3D. **Tu nie bardzo miało się co zestarzeć, więc jeśli do kogoś trafia ta konwencja, to się w niej odnajdzie.** Ja do grona takich ludzi należę i nie, nie będę ukrywał – bawiłem się znakomicie.

Wizytówką gry stały się urokliwe lokacje z subtelnie animowanymi akcentami, np. tymi złotymi tarczami.

Powrót do Wrót?

Zacznę od najbardziej odkrywczego zdania tej recenzji: przed Baldur's Gate II była pierwsza część. I choć działy się w niej rzeczy mniej lub bardziej doniosłe, to nie będą miały tutaj dla nas znaczenia. Wprawdzie „dwójka" oferowała nowatorską podówczas możliwość importu postaci z „jedynki", ale skutkowało to wyłącznie przeniesieniem punktów doświadczenia, klasy, umiejętności, czarów oraz pantalonów (nie pytajcie...) – i nic poza tym. Co więcej, fabuła drugiej odsłony rozgrywa się w tytułowym państwie Amn, na południe od – również tytułowych – Wrót Baldura będących miejscem akcji części pierwszej. Krótko mówiąc, **w grze zatytułowanej Wrota Baldura nie odwiedzamy Wrót Baldura**. Trochę to niezręczne i konfundujące, ale co począć.

CIENIE AMN, JAK DOBRE WINO, STARZEJĄ SIĘ SZLACHETNIE.

Skoro więc nie wracamy do Wrót, to co tu się dzieje? Akcję rozpoczyna porwanie głównego bohatera i jego drużyny przez tajemniczego Irenicusa, maga o wielkiej mocy i nieoczywistych planach. Rzecz jasna pierwszym zadaniem protagonisty jest odzyskać wolność i wyciągnąć z tarapatów resztę kompanów – a przynajmniej tych, co przeżyli. Dość szybko ucieczka z więzienia Irenicusa przeradza się w pogoń za nim samym, zwłaszcza że uprowadza on przyrodnią siostrę

bohatera, Imoen. Żeby dorwać wroga, wojownik potrzebuje jednak wsparcia jakiejś potężnej organizacji operującej w Athkatli, stolicy Amn. I tu zaczyna się prawdziwa zabawa.

CSI: Athkatla

Pierwszy Baldur estetycznie odwoływał się do północnoeuropejskiego średniowiecza, strukturę zaś miał dość typową: zadania główne pchały fabułę do przodu, te poboczne pozwalały zdobywać doświadczenie oraz przedmioty i cieszyć się bogatym światem. „Dwójka" wizualnie jest raczej bizantyjska, a strukturalnie bardziej przypomina sandboksa – przynajmniej jej pierwsza połowa. Pozyskanie protektora wymaga pieniędzy, ale gra pozostawia pełną dowolność co do sposobu ich zdobycia.

I dobrze się składa, bo Athkatla dosłownie kipi od problemów czekających na rozwiązanie – tu magiczna kula w slumsach, tam dżiny opanowały cyrk, gdzieś grasują wampiry, gdzie indziej kwitnie handel niewolnikami – a i poza miastem znajdujemy masę wyzwań, od ganiania druidów po lesie po walki ze smokami. **Bogactwo i złożoność zadań pobocznych do dzisiaj robi kolosalne wrażenie.** Kolejne zlecenia przychodzą naturalnie i trochę mimochodem, co potęguje poczucie, że zawsze mamy w grze jakąś robotę do wykonania. W zasadzie co pięć minut dzieje się tutaj coś ciekawego!

Drużyna widm

Wiek Cieni Amn najlepiej widać po... obsadzie głosowej. Grając drużyną złożoną z Viconii, Keldorna (zanim się pokłócili), Haer'dalisa i Jana Jansena, zorientowałem się nagle, że użyczających im głosu artystów (odpowiednio: Gabrieli Kownackiej, Marka Perepeczki, Andrzeja Butruka i Jana Kobuszewskiego) nie ma już wśród nas... Pewnie każdy choć raz widział film lub serial z jakimś zmarłym aktorem, ale interakcja z kimś takim w grze to jednak coś zupełnie innego. Bardzo dziwne uczucie.

W grze można spotkać w sumie cztery smoki. Niby walczyć trzeba tylko z jednym z nich, ale który poszukiwacz przygód by na tym poprzestał?

Dzieci Bhaala, boga mordu, to niezłe ziółka - a nasz bohater jest jednym z nich.

W grze gościnnie pojawiają się postacie z lore Zapomnianych Krain, jak mag Elminster czy widoczny tu Drizzt Do'Urden z drużyną.

Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę

Zatrzymajmy się jeszcze przy postaciach. W podstawowej wersji jest ich 15 (plus pięć kolejnych w Enhanced Edition studia Beamdog), każda z własnymi dylematami, historią i temperamentem. Z perspektywy dzisiejszych erpegów to nic zaskakującego, a jednak jestem pod wrażeniem, że mająca 22 lata gra i pod tym względem dobrze się trzyma. Więcej nawet, rozterki i problemy niektórych bohaterów do dziś budzą emocje, żeby wymienić chociażby Jaheirę i jej długie a mozolne wychodzenie z traumy po stracie męża...

Nie można tu nie wspomnieć o ogromnej roli, jaką w Baldurze odgrywa polski dubbing. **CD Projekt do dzisiaj zbiera pochwały za lokalizację** – i bardzo słusznie. Narracja Piotra Fronczewskiego to już klasyka, a frazy podrzucane przez Henryka Talara jako Yoshimo, Jarosława Boberka jako krasnoluda Korgana czy oczywiście nieodżałowanego Krzysztofa Kolbergera w roli Irenicusa wynoszą „dwójkę" na zupełnie inny poziom. Dzięki nim awatary ze świecącymi kółeczkami u stóp nabierają zaskakująco dużo życia i wigoru. Co jest nie lada sztuką, bo spora część dialogów to, cóż, pompatyczne banały. A jednak wierzymy Keldornowi, gdy rusza tępić wszelkie plugastwo, Korganowi łaknącemu krwi wrogów oraz Janowi Jansenowi twierdzącemu, że rzepa jest dobra na wszystko.

Gra epokowa?

Wady? Z dzisiejszej perspektywy system AD&D, na którym bazuje „dwójka", jest dość ograniczony, a i zrozumienie jego zasad wymaga chwili – zwłaszcza jeśli nie grało się w pierwszą część. Współcześnie erpegową mechanikę raczej się maskuje, tymczasem Baldury szafują nią na każdym kroku i efektywna gra wymaga pewnego w niej rozeznania. Jeśli jednak ktoś turlał kością na jakiejkolwiek sesji, nie powinien mieć z tym problemu.

Innych minusów nie dostrzegam, choć się starałem. Cienie Amn zestarzały się jak dobre wino i zdecydowanie są warte tego, żeby je sobie przypomnieć. **Jeśli więc macie wolne 70 godzin, to nawet się nie zastanawiajcie** – łapcie za miecze i dalej, ku przygodzie!

▸ **Producenci:** 14° East, Micro Forté ▸ **Gatunek:** taktyczna, RPG ▸ **Platforma:** PC (2001)

Ten niekochany

▸ Cursian

Zapytani o stare Fallouty, ludzie zaczną zapewne roztkliwiać się nad „jedynką" i „dwójką", ale na dźwięk słowa „tactics" zmarszczą brwi i spluną z pogardą. Zupełnie nie rozumiem dlaczego.

Dobrze, w porządku, marudy – częściowo może i rozumiem. Nie pozwalam jednak, by ewidentne niedoróbki zatarły w moich oczach fakt, że to był kawał solidnej gry. W ten sposób docieramy do kluczowej kwestii. To BYŁ kawał solidnej gry czy wciąż jest? Warto wcielać się w archeologa i wykopywać relikt, który ostatnio widziało się ze dwie dekady temu? Cóż... ostatecznie **bawiłem się znakomicie, ale zełgałbym, pisząc, że nic mi przy tym nie zgrzytało w zębach**.

Niech przemówią kule!

Wypadałoby pewnie przypomnieć, czym całe to Tactics w ogóle jest i dlaczego podpadło fanom serii. Mówiąc obrazowo, ta gra stała się dla Falloutów tym, czym Icewind Dale było dla Baldurów. Rozsmakowani w fabularnych zawiłościach gracze cenili sobie fakt, że poprzednie odsłony postapokaliptycznego cyklu dawały im wspaniałą jak na tamte czasy swobodę działania. Sam pamiętam, jaki czułem się dumny, gdy jako dzieciak rozstrzygałem finałowe batalie sprytem i zręcznym słowem, zamiast automatycznie sięgać do kabury. Tutaj to wszystko podeptano, wyrzucono do kosza, a na koniec potraktowano minigunem. Jest niby jakiś tam scenariusz o nowicjuszu w Bractwie Stali, co to światu opoką i ostoją, ale powiedzmy sobie szczerze: to brednie sprowadzające się głównie do odpraw przed misjami. **Tactics walkami stoi – kto ma z tym problem, może poszukać sobie innej gry.**

Przyznam, że z reguły sam wolę szersze spektrum oferowanych przez grę możliwości, bo lubię kombinować i szukać nieoczywistych rozwiązań... ale jeśli podejść do Fallout Tactics z otwartym umysłem i spojrzeć na nie jak na bitewniaka, można się naprawdę dobrze bawić. Dzieje się tak m.in. dlatego, że **na początku XXI wieku produkcja imponowała zróżnicowaniem misji, a i dziś nie wypada wcale pod tym względem blado**. Zawsze chodzi o robienie sobie nawzajem kuku, powiecie. Pewnie, ale raz trzeba bronić oblężonej osady, kiedy indziej przeprowadzać pojazd przez zaminowane miasto czy ratować zaginionych kumpli, przedzierając się przez ostrzeliwane z broni ciężkiej okopy. Zapewniam, że na nudę narzekać nie sposób, zwłaszcza po kilku godzinach, gdy gra trochę się rozkręca, a dłonie członków drużyny spoczywają na ciekawszych niż dostępne na początku zabawkach.

Matoły, ale sympatyczne

W Tactics bezpośrednią kontrolę sprawuje się nad sześcioma żołnierzami. Dowódca to sklecony w edytorze awatar gracza, pozostałych wybiera się z puli dostępnych rekrutów. Bractwo nie powierzy oczywiście amatorowi swoich najlepszych ludzi, więc na starcie nie ma zbyt szerokiego pola do popisu. Wraz z awansami i realizacją celów pobocznych oferta znacząco się poszerza i trafiają do niej... zaskakujące indywidua. Dość rzec, że nie muszą to być wcale nudni homo sapiens.

NIE JEST TO TYPOWY FALLOUT, ALE TO DOBRY FALLOUT.

Rzecz jasna wszyscy kompani mają swoje mocne i słabe strony, a w dodatku da się ich rozwijać tak, jak główną postać. Jest więc nad czym dumać... ale tutaj wkrada się też pierwsza poważna wada.

Brakowało mi tego widoku... nawet nie wiedziałem jak bardzo.

Na screenie pewnie tego nie widać, ale pan mutant umiera właśnie w bardzo efektowny sposób.

Tactics odziedziczyło system rozwoju po „normalnych" Falloutach w niemal niezmienionej formie, co oznacza, że w „bitewnej" formule lwia część umiejętności i cech nie ma zbyt wiele sensu. Tym samym **kierując się starymi przyzwyczajeniami, można dość łatwo i nieodwracalnie zrujnować sobie postać**. Dobrze radzę: postawcie na wojownika. Naukowiec czy inżynier będzie wam tylko zawadzał.

Tury rządzą!

Najchętniej określiłbym grę „turówką", sęk w tym, że wbrew pozorom nie jest to wcale tak jednoznaczne. Domyślnie Tactics odpala się bowiem w czymś, co można by nazwać czasem rzeczywistym. Nie mam niestety dość miejsca, by wchodzić w szczegóły, ale tak to mniej więcej funkcjonuje.

Opinie na temat wzmiankowanego wynalazku są podzielone, przy czym ja uważam, że na dłuższą metę gra się w ten sposób raczej niewygodnie. Tactics ma już swoje lata, **wyszukiwanie ścieżek właściwie nie istnieje, podobnie zresztą jak sztuczna inteligencja drużyny**. Próby ogarnięcia bitewnego chaosu „w biegu" niemal na pewno skończą się na tym, że któryś geniusz skosi połowę własnego oddziału, prując na oślep z cekaemu. Dlatego lepiej oszczędzić sobie nerwów i od razu przełączyć się na tury. Do wyboru indywidualne lub drużynowe. Będzie wolniej, ale przyjemniej.

Czy mi pójdzie?

Wracając do tak starych gier, zawsze zastanawiam się, czy aby na pewno będę mógł odpalić je na nowoczesnym sprzęcie bez spędzania wcześniej trzech dni na obchodzeniu kolejnych problemów. Z radością stwierdzam zatem, że Tactics okazało się pod tym względem bezstresowe. **Wersja ze sklepu Epica, którą testowałem, uruchamiała się nienagannie, a dodatkowo miała domyślnie wbudowany mod pozwalający na swobodne przełączanie rozdzielczości(*).** To o tyle ważne, że domyślne 800 × 600 jest dzisiaj trudne do przełknięcia.

Trzeba przy tym dodać, że choć teoretycznie da się w ten sposób przeskalować grę choćby i do 3440 × 1440, to nie ma to większego sensu, bo napisy w niej stają się mikroskopijne i dziwnie rozmyte. Sugerowałbym ograniczyć się do 1280 × 720.

(*) Nie mam pojęcia, jak to wygląda w przypadku innych sklepów, ale moda zawsze możecie też swobodnie pobrać z sieci. Szukajcie go pod nazwą „Hi Resolution Patch".

Brzmi strasznie, ale nawet na monitorze ultrapanoramicznym wygląda to zaskakująco dobrze. Oczywiście nie nazywam Tactics pięknością i nie zamierzam negować obecności gigantycznych pikseli – spodziewałem się jednak gorszego efektu. Po bokach samoczynnie wskakują po prostu czarne pasy i po kłopocie. Nic się nie rozciąga, jak to dawniej bywało.

Tak po prawdzie to choć zdecydowanie niedzisiejszy, **ten brudny, skąpany w brązach i szarościach świat ma w sobie urok, o którym nowe odsłony mogą tylko pomarzyć**. Nie wiem, pewnie przemawia przeze mnie nostalgia i chrzanię jak każdy ramol o czasach swego dzieciństwa, ale mam wrażenie, że to już nie wróci. Najbliżej był Wasteland, ale... ech. Jedno mogę wam jednak z całą powagą obiecać. Tak satysfakcjonujących zgonów jak tutaj i w reszcie starych Falloutów nie znajdziecie nawet w grach za grube miliony dolarów. Wiem, jak to zabrzmi, ale niech mnie szlag trafi, jeśli rozdarcie kogoś na strzępy serią z cekaemu czy strzelby automatycznej sprawiło mi gdziekolwiek większą radochę. Parę pikseli na krzyż, ale człowiek aż się krzywi pod nosem. Wyśmienita robota animatorów.

Sprawdźcie!

Pierwsze chwile nie były łatwe, bo Tactics trochę się jednak przez te ponad 20 lat zestarzało, ale kiedy już przyzwyczaiłem się do pewnej toporności, przesiadywałem przed monitorem z niekłamaną przyjemnością, zwłaszcza w dalszych, bardziej wymagających misjach. Lubicie turówki i nie macie nic przeciwko odrobinie kurzu? Dajcie się namówić.

PS W edycji dostępnej w sklepach cyfrowych brakuje niestety polskiej wersji językowej, ale z racji „bitewnego" charakteru gry nie powinno to stanowić większego problemu.

W grze nie ma systemu osłon w rozumieniu XCOM-a, ale możesz kucnąć za murkiem czy workiem z piaskiem i utrudnić wrogom robotę.

Spora część tych trupów to zasługa samych mutków. Sztuczna inteligencja ma już swoje lata.

Producent: Square Enix **Gatunek:** jRPG
Platformy: PS1 (2000); PS3, PSP (2010); PSV (2012); And, iOS, NS, PC, PS4, XBO (remaster HD, 2016-2019)

Ostatnia fantazja na PS1

Izabela „Prezesowa" Durma

Choć anegdota o tym, jakoby tytuł słynnej serii związany był z faktem, iż wydanie Final Fantasy miało stanowić ostatni zryw firmy Square przed ewentualną katastrofą, została oficjalnie uznana za legendę miejską, lubię ją przytaczać.

Ma bowiem w sobie coś z romantyzmu, w który chciałabym wierzyć, podobnie jak wierzę w każdy kolejny świat, do jakiego zabierają mnie Kwadratowi.

Magia i miecz

Moja pierwsza przygoda z Finalem rozpoczęła się od oglądania screenów w jednym z czasopism o grach. Już wtedy zachwycił mnie ten kolorowy świat. (Prawdę mówiąc, meandry osadzonej w nim opowieści wydawały mi się wówczas drugorzędne). A **jako że miałam około 10 lat, kreskówkowo-baśniowa atmosfera niezwykle mi odpowiadała**. Moją uwagę przykuwał przede wszystkim Vivi, o którym zresztą jeszcze wspomnę. Bardzo pozytywnie odbierałam wtedy również grindowanie jako sposób na rozwijanie postaci. Kiedy trafiałam na przeciwnika wymagającego lepszych zdolności, po prostu cofałam się w odpowiednie miejsce i toczyłam tyle walk, ile było konieczne, by wznieść swoje umiejętności na wyższy poziom.

Nie wszyscy magowie są takimi słodziakami jak Vivi.

Zidane, ale nie Zinédine

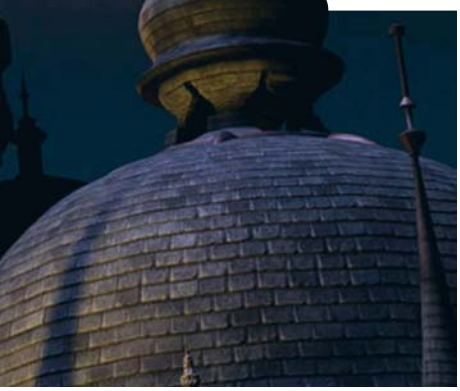
Trzeba przyznać, że „dziewiątka" mocno odcina się od swojej poprzedniczki. Miejsce małomównego, nieco emowatego Squalla zajmuje Zidane, drobny złodziejaszek z ogonem. Pewnego dnia on i grupa podobnych mu rzezimieszków postanawiają zająć się czymś, co może ich ustawić do końca życia – decydują się uprowadzić księżniczkę Garnet, córkę królowej Brahne. Okazuje się jednak, że to nie nasza ekipa porywa dziewczynę, ale... Dobra, nie będę spoilować, może ktoś jeszcze w to nie grał?

Oczywiście to zaledwie początek opowieści, przedstawiony w sposób raczej komiczny i sympatyczny. Tymczasem w tle rozgrywają się sprawy zdecydowanie większej wagi. **Problemy bezsensownych wojen i dyskryminacji czy próba odpowiedzenia na pytanie, kim właściwie się jest (do tego ukazana niesztampowo)**, to kwestie, które „dziewiątka" porusza absolutnie mistrzowsko. Autorzy nie karmią nas tanimi banałami, ale fak-

ABSOLUTNIE PONADCZASOWE JRPG, KTÓRE NADAL BUDZI DAWNE EMOCJE.

Zidane bajerujący Garnet.

Ktoś powie, że infantylna ta grafika. Jakby to miało jakieś znaczenie.



tycznie zmuszają do refleksji, jeśli tylko nie przeklikujemy dialogów.

Plejada bohaterów

Wspomniałam już o Zidanie i księżniczce Garnet, ale nie tylko ich historię poznamy podczas rozgrywki. Przyjdzie nam wcielić się w rolę małego, gapowatego czarnego maga Viviego, który skupiony na własnych ograniczeniach nie dostrzeże, jak ogromna tkwi w nim siła. Członkiem naszego zespołu zostanie Steiner, lojalny do bólu żołnierz Brahme za życiowy cel stawiający sobie ochronę księżniczki. Poznamy losy Freyi, dawnej przyjaciółki Zidane'a, poszukującej swojego ukochanego. Choć to właśnie ona jest moją ulubioną postacią, bliżej mi do Quiny, przedstawicielki(*) klanu Qu. Jej pasja to jedzenie, większość wypowiadanych przez nią kwestii dotyczy właśnie szeroko pojętych kulinariów, ponadto dysponuje umiejętnością zjadania wrogów. To zaledwie kilkoro z wiodących bohaterów.

Ifrit, wybieram cię!

Znanym motywem z poprzednich części jest korzystanie w walce z summonów. To trochę taki system jak w Pokémonach. Garnet oraz Eiko mają możliwość przywoływania postaci, które sieją spustoszenie na planszy. Każdemu atakowi towarzyszy efektowna scenka, choć faktem jest, że przy poważniejszych starciach cała ta pokazówka mocno wydłuża rozgrywkę i nuży. Niemniej raz na jakiś czas prezentuje się świetnie. Co ważne, ataki te kierowane są przeciwko wszystkim rywalom, więc opłaca się ich używać. Jednakże nie samą wojną człowiek żyje. Krytykowaliście Geralta, gdy ten grywał w gwinta, zamiast szukać Ciri? Kwadratowi wyprzedzili CDPR za sprawą Tetra Mastera. To dość specyficzna karcianka, której zasad, mimo pewnych objaśnień, do końca nie mogłam zrozumieć i którą traktowałam trochę jak Lotto. Bo i też ta minigra bywa momentami niemal losowa...

Czy wiesz, że...

Podczas przygody możemy korzystać ze wsparcia moogle'a. Ten kotopodobny zwierz pozwoli nam na zapis stanu gry czy użycie namiotu do regeneracji. Jeśli jednak będziemy go wzywać, ale zaczniemy rezygnować z oferowanej nam pomocy, zdenerwuje się. Odtąd przy każdym pojawieniu się poczęstuje nas jakimś sarkastycznym komentarzem.

Please, don't stop the music

Uwielbiam muzykę w grach jRPG. Yasunori Mitsuda, Yōko Shimomura i Nobuo Uematsu to dla mnie święta trójca japońskich kompozytorów. A właśnie ten ostatni jest odpowiedzialny za udźwiękowienie „dziewiątki". Już znane z ekranu tytułowego „The Place I'll Return to Someday" wprowadza nas w klimat poszukiwania swojego miejsca na świecie. Do moich ulubionych utworów należą również „Melodies of Life" oraz coś z zupełnie innej beczki, czyli „Black Mage Village". Niezapomniane są też dźwięki ukulele podczas ujeżdżania chocobo.

Chwilo, trwaj!

Co tu dużo mówić, Final Fantasy IX jest godnym przedstawicielem serii. Mimo nieco infantylnej oprawy mamy do czynienia z **dojrzałą historią, nietuzinkowymi bohaterami, masą atrakcji pobocznych i świetną muzyką.** To wszystko w towarzystwie genialnych jak na ówczesne standardy cutscenek. Absolutnie ponadczasowa gra.

Przeglądając niedawno oferty w PS Storze, przycebuliłam i kupiłam na PS4 klasyk z PS-a. Choć mam możliwość grania w wiele innych tytułów, również nextgenowych, świat „dziewiątki" na nowo mnie zachwycił i znów przykuł do ekranu. Co prawda grafika dziś już nie jest tak cudowna, jak ją zapamiętałam z dzieciństwa (jakoś wtedy nie widziałam tych wszystkich pikseli, dziwne...), ale nadal ma swój baśniowy urok. Owszem, niektóre żarty obecnie wywołują u mnie jedynie uśmiech zażenowania (kiedyś śmieszyły!), jednak **to nadal produkcja warta uwagi**. System walki, długość opowieści, a zwłaszcza epicka historia i bohaterowie godni zapamiętania to jest coś, co w 20 lat później nadal potrafi oddziaływać na nasze emocje. Polecam!

Jedno ze starć. Możemy wykonać ruch po napełnieniu się dolnego paska ATB.

(*) Nie znamy płci Quiny – dla mnie postać ta zawsze była jednak „nią".

Producent: Black Isle Studios **Gatunek:** RPG
Platformy - Icewind Dale: PC (2000); Mac (2002); And, iOS, Mac, PC (Enhanced Edition, 2014); NS, PS4, XBO (Enhanced Edition, 2019)
Platformy - Icewind Dale II: PC (2002)

Nieoszlifowany lodowy kryształ

Misiek

W chwili premiery Icewind Dale traktowano jako młodszą, nieco mniej atrakcyjną siostrę święcącego tryumfy Baldura. Po ponad 20 latach postanowiłem sprawdzić, czy grze udało się wyjść z cienia swojego brata... i z rozpędu ograłem również drugą część.

Pierwszej produkcji w dniu premiery przysługiwała pewna taryfa ulgowa – „jedynka" służyła za przerywnik mający umilić wielbicielom Baldura oczekiwanie na jego drugą część i w tej roli sprawdzała się całkiem nieźle. Była takim trochę growym odpowiednikiem muzyki w windzie.

Vangelis w windzie

Tylko że nawet najbardziej przyzwoita melodia tego typu raczej nie dostarczy nam zachwytów ani wzruszeń... „No, ale czy gra się przyjemnie?", spytacie. Ano tak. **Icewindy nadal są całkiem ładne z tych samych powodów, dzięki którym i Baldur's Gate godnie się zestarzało.** Drobiazgowe, bogate lokacje wciąż wyglądają przyzwoicie i mają swój zimny, surowy urok. To w czym problem?

Zgoda, głupio narzekać na puszczaną w windzie muzykę. Ale jeśli skomponowałby ją Vangelis albo Jean-Michele Jarre, to moglibyśmy już mieć jakieś oczekiwania wobec niej, prawda? Tak się składa, że **wśród projektantów Icewinda znaleźli się Josh Sawyer i Chris Avellone**, a więc ludzie, którzy później dali nam m.in. drugiego KotOR-a, Fallouta: New Vegas czy Pillars of Eternity. Avellone zresztą zdążył już zachwycić graczy Falloutem 2 i oczywiście Planescape: Torment. Na tle tych tytułów Icewind Dale jawi się co najmniej jako... biedne.

Ziemia jałowa

Zimnym, surowym i cokolwiek pustym przestrzeniom Doliny Lodowego Wichru towarzyszy dojmująca jałowość samej rozgrywki. Na dobrze znanych z pierwszego Baldura zasadach możemy sobie stworzyć sześcioro postaci, które wyruszają na pomoc wiosce Kuldahar. Po drodze czeka kilka dramatycznych wydarzeń, ale zasadniczo nic, co by miało jakiś poważny wpływ na bohaterów albo gracza. Główny quest jest zaskakująco liniowy, zadań pobocznych tu jak na lekarstwo, a całość prowadzi do starcia z wielkim i groźnym demonem Belhifetem. Liniowość rozgrywki nie zachęca do głębszego poznawania świata i w żaden sposób za to nie nagradza. Zamiast tego **praktycznie wszystko opiera się na walce. O Icewindzie często mówiono, że to w zasadzie hack'n'slash**, i nie ma w tym przesady.

Jakby tego było mało, tytuł nawiązuje do skądinąd popularnej również w Polsce „Trylogii Doliny Lodowego Wichru" autorstwa R.A. Salvatore'a, czyli serii powieści o przygodach mrocznego elfa Drizzta Do'Urdena. Trudno oprzeć się wrażeniu, że twórcy gry, wybierając miejsce akcji, liczyli właśnie na to skojarzenie. W dziele Black Isle Studios próżno jednak szukać bohaterów i miejsc znanych z książek amerykańskiego pisarza(*) – co jest o tyle przykre, że zaliczyli oni nawet występy w obu Baldurach. To najlepiej chyba dowodzi, jak bardzo pobocznym i niekochanym projektem był pierwszy

PIERWSZY ICEWIND POZOSTAJE W CIENIU ZARÓWNO BALDURA, JAK I WŁASNEJ KONTYNUACJI.

Icewind. I nie zachęcam was, byście do niego powrócili.

Nowa nadzieja

Ale drugi Icewind jest inny. Otóż tym razem w windzie ktoś puścił muzykę eksperymentalną. Nie wszystkim się spodoba, kogoś zniechęci, ale na pewno zapadnie w pamięć. Niektórzy mogą nie chcieć w ogóle wysiadać. (Mówi się o nich, że utknęli – he, he – w IceWINDZIE). **Po monotonii „jedynki" w „dwójce" króluje różnorodność.**

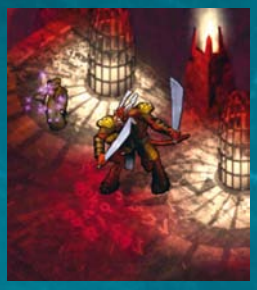
Akcja gry toczy się 30 lat po pokonaniu Belhifeta, po którym słuch zaginął, ale tym razem Dolinie Lodowego Wichru zagrażają jego dzieci, Isair i Madae, przewodzące pokaźnej zbieraninie zwanej Legionem Chimery. Znów drużyna sześciorga śmiałków (ale innych niż ci z pierwszej części) wyrusza, by pokonać straszliwego wroga, i znów ich droga w zasadzie biegnie jak po sznurku. A jednak „dwójka" zaskakuje, i to na każdym kroku.

Inaczej i lepiej

Duża zasługa w tym Sawyera i Avellone'a, którzy mieli tym razem ewidentnie więcej czasu i swobody. Rozgrywka – mimo że bardzo zbliżona do tej z „jedynki" – różni się w szczegółach na tyle istotnych, że w ciekawy i nieoczywisty sposób urozmaica zabawę. Grę oparto na zasadach trzeciej edycji D&D (a nie jak wcześniej AD&D), co sprawiło, że znacząco zmieniała się np. kwestia pancerzy – odtąd większy wcale nie musiał być lepszy. Rozwijanie postaci również zmodyfikowano: dodano nowe umiejętności i atuty, pogłębiono podział na rasy, wykorzystano też maksymalnie mechanikę profesji z drugiego Baldura. Działa to niezwykle odświeżająco na przebieg rozgrywki. Tym razem świat reaguje na to, kim są postacie gracza: mroczny elf będzie denerwować ludzi w Targos, kapłan Ilmatera otrzyma dodatkowy subquest, głębinowy gnom lepiej dogada się z goblinem itp. **To małe rzeczy, ale skutecznie maskują liniowość fabuły.**

Ta zaś ma zdecydowanie więcej meandrów i choć koniec końców wciąż sprowadza się do przebicia się przez hordy wrogów, to twórcy zadbali o to, żeby w odpowiednich momentach był czas na przyswojenie sobie złożoności konfliktu. Dobry przykład stanowi wizyta w domu, w którym Isair i Madae spędzili dzieciństwo – dzięki temu możemy zapoznać się z tragiczną historią bliźniąt sprowadzonych na drogę zła przez ludzkie uprzedzenia.

A co z Belhifetem?



Finał pierwszej części gry ujawniał, że narratorem (w polskiej wersji językowej mogliśmy usłyszeć hipnotyzujący głos Henryka Talara) snującym opowieść o wojownikach powstrzymujących demona był w istocie sam Belhifet, który po 100 latach wygnania przybył do Zapomnianych Krain, by wziąć odwet. Tymczasem „dwójka" w ogóle tego wątku nie dotykała, próżno szukać go i w innych źródłach, jak powieści czy podręczniki do RPG. Przez lata kwestia powrotu złoczyńcy pozostawała otwarta, więc nikt się nie spodziewał, że doczeka się ona rozwiązania... w 2016 roku. A konkretniej w przygotowanym przez studio Beamdog Baldur's Gate: Siege of Dragonspear, dodatku – niesłusznie moim zdaniem odsądzanym od czci i wiary – do odświeżonej edycji gry stanowiącym fabularny pomost między pierwszą a drugą odsłoną Baldura. Co dla nas ważne, finałowym przeciwnikiem Dziecka Bhaala okazuje się... właśnie ów powracający po 100 latach Belhifet. Osobiście uważam to za szalenie błyskotliwe rozwiązanie – nie tylko domknięto w ten sposób otwarty wątek z pierwszego Icewinda, ale też silniej powiązano go z sagą Baldur's Gate, w której cieniu i tak zawsze stał. Trudno chyba o lepsze zwieńczenie tej historii.

Położona pod olbrzymim dębem wioska Kuldahar jest ważnym miejscem akcji w obu częściach gry.

Interfejs drugiego Icewinda bliższy jest Tormentowi niż temu, co znamy z sagi Baldur's Gate. Przypadek?

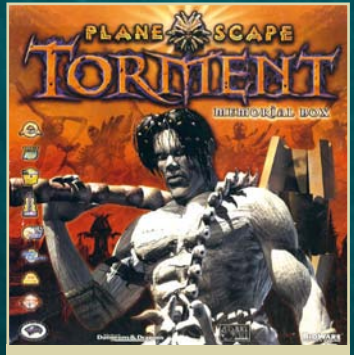
Gdyby postacie zostawiały ślady na śniegu, byłoby już w ogóle wspaniale.

Takiego wątku nie powstydziłby się sam Andrzej Sapkowski.

Więcej serca

W ogóle cała gra okazuje się ciekawsza. Twórcy zrobili wiele, żeby lokacje były maksymalnie różnorodne – nawet te, do których wracamy, jak wspomniane już Kuldahar czy twierdza Odciętej Dłoni. Wprawdzie część z nich może irytować, jak labiryntowy Upadły Las, ale zarazem dostajemy innowacje w postaci np. walki o zaminowany most. **Ewidentnie w drugiego Icewinda włożono więcej pomysłów niż w „jedynkę" i dużo serca**, przez co broni się w nim lepiej zarówno opowieść, jak i rozgrywka. I wcale nie przeszkadza, że nie ma tu Drizzta.

Pierwszy Icewind na zawsze więc chyba pozostanie w cieniu nie tylko swojego wielkiego brata Baldura, ale też własnej kontynuacji. To prawda, że „dwójka" rzuca gracza na głęboką wodę, trochę irytuje w Upadłym Lesie, ale poza tym to pełna nieoczywistych rozwiązań, różnorodnych i niejednokrotnie zaskakujących wątków opowieść dająca wiele satysfakcji. Zdecydowanie warto przejechać się tą windą.



Torment ewidentnie był dla Avellone'a ważniejszym projektem niż Icewind Dale – gry powstały praktycznie jedna po drugiej, ale pierwsza jest jednym z najważniejszych tytułów w historii medium, a Icewind... cóż.

(*) A nie, przepraszam, pojawia się jedno nawiązanie. Pod koniec gry okazuje się, że Belhifet ugania się za Crenshinibonem, znanym z powieści o Drizzcie kryształem będącym dość ubogą wariacją na temat Jedynego Pierścienia z „Władcy Pierścieni".

Producent: Ritual Entertainment **Gatunek:** akcja **Platformy:** Mac, PC (2000)

HEAVY METAL FAKK2

Lasery, wybuchy i golizna

Michał Klekowicki

Dziwaczne planety. Stworzenia rodem z koszmarów. Technologia z pogranicza sci-fi i fantasy. Bohaterka o wyglądzie greckiego posągu, uzbrojona po zęby, a ubrana tak, jakby zarabiała na życie promocją odważnych strojów kąpielowych. Widząc w 2000 roku plakat Heavy Metal F.A.K.K. 2, za cholerę nie rozumiałem, na co właściwie patrzę…

Dlatego też dość szybko tytuł ten – nawiasem mówiąc, pierwsza gra na licencji silnika Quake'a III Areny – trafił w mojej głowie na półkę podpisaną: „Było kiedyś coś takiego dziwnego". Dopiero sporo lat później prześledziłem jego pokręconą genezę. Ta sięga rewolucyjnego francuskiego pisma komiksowego Metal Hurlant, amerykańskiego przedruku owego magazynu (Heavy Metal), filmu animowanego z 1981 roku i niemającego z nim wiele wspólnego sequela z roku 2000 (który powstawał jednocześnie z grą i dzieli z nią świat oraz postacie głównych bohaterów tudzież poprzedza jej historię). W efekcie po 22 latach czytania fantastyki i grania wróciłem do tej produkcji. Tym razem znałem już kontekst, wiedziałem, z czym mam do czynienia. **Byłem gotowy na ciężką muzę, lasery, wybuchy, fikuśne stroje i sprośne żarty.** I dostałem tym wszystkim między oczy.

Akcja gry toczy się 30 lat po wydarzeniach z filmu „Heavy Metal 2000" (patrz: ramka). Julie, jego bohaterka, stoi obecne na straży swojego nowego domu – chronionej teoretycznie nieprzenikalną barierą idyllicznej planety Eden, na której śmierć i choroby odeszły w niepamięć (za sprawą niezwykłej substancji zwanej wodą życia). Wprowadzająca w grę wycieczka po rajskim świecie kończy się, rzecz jasna, sforsowaniem wspomnianej tarczy przez armię rodem z koszmarów. Wrogom należy oczywiście skopać paskudne tyłki.

Nieskrępowanie!

Ta gra pozbawiona jest umiaru. Stąd w mechanice poruszania się zaimplementowano co tylko się

Siły inwazyjne wroga przywiozły ze sobą swoją propagandę. Typowe.

Cierpliwość nie jest mocną stroną Julie. Za to zjawiskowo włada toporem!

dało. Chwytanie się krawędzi, wspinanie po roślinności, huśtanie na linach, wchodzenie po drabinach i pokonywanie tzw. małpich gajów, uniki, salta w locie, turlanie się... Więcej niż oferował wówczas Tomb Raider. Ale to dopiero wierzchołek góry lodowej. Gracz ma możliwość trzymania i używania dwóch broni. W przypadku spluw oznacza to grad pocisków. W przypadku tarczy i miecza – uderzenia ostrzem oraz blok (który chroni również przed ostrzałem). No i oczywiście nie mogło zabraknąć kombosów. Jednak nie tylko dzięki temu **walka jest odczuwalnie bardziej złożona niż w większości gier akcji z tamtego okresu** – swoje dodaje też absurdalny ekwipunek.

Heavy Metal F.A.K.K. 2 oferuje graczowi kilkadziesiąt różnorodnych gadżetów (w tym trzy rodzaje proc, materiały wybuchowe czy rozmaite zdobyczne bronie z kategorii „dziwne"). Inna sprawa, że tak z połowa dostępnych bajerów powstała na zasadzie „ej, ale to jest fajne i odjechane!". W efekcie większość arsenału okazuje się bezużyteczna lub przydaje się jedynie okazjonalnie. Ja na przykład przerżnąłem się przez niemal całą grę tylko z ognistym mieczem i tarczą. Broni palnej używałem sporadycznie, wtedy, gdy wróg znajdował się w miejscu, gdzie nie mogłem go sięgnąć. Ale jeśli dla odmiany zechciałbym biegać po planszach z miotaczem ognia albo wysysaczem wilgoci, to mógłbym tak robić!

...I to działa!

Największym cudem w tej produkcji jest nie to, że nikt nie powiedział „stop" i zaimplementowano w niej wszystko, co przyszło twórcom do głowy, ale że to spina się w całkiem sensowną całość. Duża zasługa w tym niezłego projektu poziomów i pokręconego designu przeciwników. Złożone plansze zbudowane pod typowy dla TPP platforming zasiedlają hordy przypakowanych potworów. W armii wroga służą biomechaniczni żołnierze z karabinami maszynowymi w klatkach piersiowych oraz skaczący po całej planszy wiotcy asasyni obdarzeni zdolnością teleportacji (i dykcją poirytowanego pijaka). Mamy też strzelające kolcami rośliny, do tego obdarzone... imponującymi biustami, z nieba spadają zaś ptaki-kamikadze. Są i osobliwe stworzenia wystawiające z jaskiń jedynie swe olbrzymie członki (...ręce! Mam na myśli ręce!), aby nas zaatakować. Otoczenie natomiast usłano różnymi dziwacznymi zagrożeniami, np. mięsożernymi roślinami, które zapewniają również... dość specyficzną metodę transportu. (Zagracie, zrozumiecie).

Rozległe lokacje wypełnione są imponującymi budowlami i przerysowanymi gigantycznymi maszynami, które okazjonalnie rażą nas laserami i wyładowaniami elektrycznymi. Gdzieniegdzie pojawia się monumentalny posąg lub jakiś kosmiczny totem – ot tak, aby było bardziej epicko. W momencie premiery oprawę wizualną gry chwalono jako szczyt możliwości ówczesnej technologii. Czas jednak robi swoje, więc dziś **trzeba stwierdzić, iż grafika znacząco się postarzała, ale jej zaletę ewidentnie stanowi komiksowy styl** pełen jaskrawych barw. Dlatego to, że odczuwalnie nadgryzł ją ząb czasu, nie przeszkadza (przynajmniej mnie) tak bardzo jak w przypadku starych gier silących się na fotorealizm. Dziwna muzyka z pogranicza rocka i elektroniki dopełnia całości.

KICZ, PRZESYT, ABSURD. TA GRA IDZIE NA CAŁOŚĆ I ROBI TO DOBRZE.

Oj, T.A.K.K.

Odpowiedź na pytanie, czy jest to tytuł, do którego warto nostalgicznie wrócić (czy też sięgnąć po niego po raz pierwszy w ramach retrogamingu), brzmi zatem: oj, tak. **Warto, bo siłę Heavy Metal F.A.K.K. 2 stanowi to, że jest produkcją całkowicie przegiętą.** Nawet poruszanie się w menu po rozmaitych opcjach komentuje seksowny głos głównej bohaterki wygłaszającej często zdecydowanie dwuznaczne teksty. Podobnie jak legendarne komiksy, które inspirowały twórców, gra jest bezpośrednia i wyzbyta hamulców. Na wzór filmów z lat 80. i 90. nie boi się iść na całość. Jak by to skomentował długowłosy nastolatek (który pewnie pisał na kolanie fabułę), ona jest po prostu awesome!

PS Nie ma wielkich problemów z odpaleniem gry na komputerach z Windowsem 10/11. Odrobina grzebania pozwala nawet na uruchomienie jej w panoramicznych rozdzielczościach z jedynie okazjonalnymi bugami graficznymi.

„Heavy Metal 2000"

Film opowiada o pościgu Julie za poszukującym nieśmiertelności czarnym charakterem – bohaterka pragnie uratować porwaną przyjaciółkę oraz pomścić śmierć mieszkańców swojej kolonii. Krytycy nie pozostawili na tym sequelu suchej nitki i w sumie trudno się dziwić. Nie ma on ani polotu, ani jakości oryginału. Jest jednak w pewien sposób... czarujący. Bzdurny scenariusz, koszmarnie napisane, absurdalne dialogi czy kuriozalne kadry mogą się całkiem dobrze wpisać w koncepcję tego, co dziś komentujemy słowami „so bad it's good".

Wojownicza Julie w świątyni wojowniczych bóstw.

Wrzeszczący metal

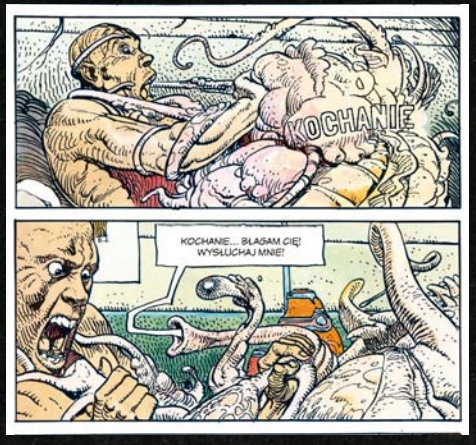
Metal Hurlant / Heavy Metal

We Francji zmartwychwstała legenda. Po dekadach nieobecności magazyn komiksowy Metal Hurlant wznowił działalność, i to z rozmachem, od którego opada szczena. Gdy wydawnictwo Labrum ogłosiło, że wyda polską edycję tego pisma, skakałem z radości. Chciałbym, abyście zrozumieli dlaczego.

Metal ryczący

„Metal Hurlant" znaczy po francusku „wrzeszczący/ryczący metal". Nazwa ta jest absolutnie nieprzypadkowa, bo **bunt, gniew, specyficzna agresja leżały u podstaw całej idei czasopisma**.

Początków magazynu należy doszukiwać się w kontrkulturowym tyglu, jakim na przełomie lat 60. i 70. stał się Paryż. Był to czas krótko po rewolucji wywołanej wdarciem się do kultury popularnej fantastyki; etap, kiedy zaczęto postrzegać ją jako coś więcej niż niepoważne historie dla pryszczatych nastolatków. W komiksie jednak sprawy miały się zgoła inaczej niż



w literaturze i po obu stronach Atlantyku cenzura trzymała twórców za gardło. Ale klatka, w której zamknięto „niepożądane treści", powoli pękała.

To właśnie w Paryżu powstawały dzieła i wydawnictwa mające zmienić status quo świata komiksu. Spotkało się tam też w odpowiednim czasie kilka odpowiednich osób. Gdy zderzyli się ze sobą Jean-Pierre Dionnet, Philippe Druillet, Jean „Moebius" Giraud i Nikita Mandryka, w 1974 roku narodził się Metal Hurlant. **Postanowiono publikować w tym magazynie ambitne, przełamujące tabu historie komiksowe** (głównie z gatunku fantastyki) dla dojrzałego czytelnika oraz publicystykę o najwyższej możliwej jakości, dotyczącą nie tylko powieści graficznych, ale właściwie każdego aspektu sztuki i kultury.

Metal niezwykły

Redaktor naczelny pisma miał mówić: „Róbcie, co chcecie, tylko nie zrzynajcie od innych". I tak się działo. Dość rzec, że opowiadane na łamach czasopisma historie nawet dziś są traktowane jako odważne i naruszające rozmaite tabu. Gniew, bunt, żądze i lęki wylewały się ze stron czasopisma jak roztopiony metal skwierczący i syczący w trakcie wypalania dziury w podłodze czytelnika.

Dziwaczne światy przesuwały granice fantastyki tak daleko, że często brakowało kategorii i słów, aby je opisać. Gatunki mieszały się ze sobą w sposób wręcz niekontrolowany. **Horror, surrealizm, science fiction, erotyka i komedia szły zgrabnie ramię w ramię.** Rysunki pełne były groteskowych eksperymentów z formą i odważnego naturalizmu. Już w pierwszym numerze zagościły komiksy, które miały się później zapisać złotymi zgłoskami w historii medium. Choćby debiutujące właśnie w Metal Hurlant legendarne „Arzach" Moebiusa. Jednak najpiękniejsze było to, że każdy – nawet nieznany i niszowy – twórca mógł zagościć na łamach pisma, jeśli tylko jego prace okazały się odważne i ciekawe.

Metal zwycięski

Metal Hurlant szybko stał się absolutnym hitem. **Kwartalnik błyskawicznie przeistoczył się w miesięcznik, a jego nazwę rozpoznawali artyści z całego świata.** Na łamach pisma ukazywały się dzieła takich twórców – wtedy ledwie debiutantów lub „przybyszów" z innych dziedzin sztuki – jak Caza, Jacques Tardi, Enki Bilal, Paul Gillon, Chantal Montellier, amerykanin Richard Corben czy (tu we włoskiej wersji magazynu) Milo Manara, niezwykły autor opowieści erotycznych. We „Wrzeszczącym metalu" publikował również swoje historie wybitny chilijski reżyser Alejandro Jodorowsky – to tutaj zadebiutował jego „Incal", do którego rysunki stworzył sam Moebius. W 1977 roku **w Stanach Zjednoczonych ukazał się przedruk pisma zatytułowany Heavy Metal** i to ta nazwa miała stać się bardziej rozpoznawalna dla światowego odbiorcy.

Metal niezłomny

Metal Hurlant wydawano z przerwami, które trwały całe lata (co ciekawe, Heavy Metal ukazuje się względnie regularnie do dziś). I jak już wspominałem, niedawno powrócił. We wrześniu 2021 pojawił się pierwszy numer nowej odsłony czasopisma, do Polski dotarł zaś trzy miesiące później. Jak się trzyma stara idea? Zjawiskowo. Autorzy przedziwni, niezwykle ciekawi, wielcy i niszowi. Publicystyka na absurdalnie wysokim poziomie. Do tego co drugi numer zbiera najlepsze komiksy z dawnych wydań. Nie przegapcie tego za żadne skarby! ***[Michał Klekowicki]***

Metalowa animacja

„Heavy Metal"

reż. Gerald Potterton, 1981

Podobnie jak literaturze, komiksowi bardzo blisko do kina. Gdy kontrkulturowa legenda Metal Hurlant i jego amerykański przedruk Heavy Metal szturmem podbiły świat pod koniec lat 70., reakcja filmowców była tylko kwestią czasu.

Już od pierwszych publikacji „metalowego" magazynu komiksowego zawarte w nim historie kusiły ludzi kina olbrzymim potencjałem. Różnorakie style graficzne tych opowieści stanowiły wyzwanie dla zachodnich animatorów znudzonych panującym w ich medium od lat ugrzecznieniem, z którego jedynie okazjonalnie udawało się wyrwać niektórym twórcom. W 1981 roku ukazał się kanadyjski film animowany „Heavy Metal" w reżyserii Geralda Pottertona, wedle scenariusza Daniela Goldberga i Lena Bluma. Produkcją zajęli się Leonard Mogel i legendarny dziś Ivan Reitman.

Zielona sfera

Narratorką filmu jest zielona sfera nazywająca samą siebie Loc-Nar i deklarująca się jako „wcielenie wszelkiego zła". Samoświadoma kula energii trafia w ręce małej dziewczynki, córki astronauty, który sprowadził dziwaczny byt z orbity wprost do swojego domu na prowincji za pomocą... latającej corvetty rocznik 1960. Loc-Nar wnika do umysłu młodej bohaterki i postanawia pokazać jej historie zebrane w trakcie trwającej wieczność podróży przez kosmos.

Opowieści pojawiające się w filmie to **mniej lub bardziej luźne adaptacje wybranych komiksów opublikowanych na łamach magazynu** (przeważnie z fabułą zmienioną tak, aby umieścić w niej złowrogą zieloną sferę). Twórcy sięgnęli m.in. po „The Long Tomorrow" (do poczytania po polsku choćby w drugim numerze nowego Metal Hurlant) i „Arzach" Moebiusa, „Den" Richarda Corbena czy „Captain Stern" Berniego Wrightsona. Film nie ucieka od dojrzałych treści obecnych w pierwowzorach. Pojawiają się w nim przemoc, nagość, seks (choć tu ma bardziej umowny charakter niż w oryginałach) oraz trudne tematy. Jest więc odrobina antyutopii, sporo horroru wojny, parodia klasycznych bohaterów popkulturowych, trochę zemsty, trochę buntu i przezwyciężania trudów. Jest też od groma dziwności.

Wszystko to w stylu graficznym naśladującym rysunki z magazynu: od kreski po gamę kolorów. Techniki użyte w dziele Pottertona również zaskakują różnorodnością, wykorzystano tu m.in. tradycyjną animację kreskówkowo-telewizyjną czy rotoskopię. **W tle śmietanka ówczesnej muzyki rockowej: Black Sabbath, Blue Öyster Cult, Journey, Devo i Nazareth**. Utwór przewodni filmu – „Heavy Metal (Takin' a Ride)" – nagrał natomiast gitarzysta zespołu Eagles, Don Felder.

Nie wszyscy czują metal

„Heavy Metal" odniósł sukces i zarobił na siebie ze sporą nawiązką. O ile dziś ma zasłużenie status filmu kultowego (jego wpływ na kulturę popularną jest ogromny), o tyle **został w zasadzie całkowicie zmiażdżony przez współczesnych mu krytyków**, którzy doceniali go jedynie za animację. Tego typu recenzje czyta się z rozbawieniem, bo jak inaczej niż jako żart traktować zarzuty o infantylność czy inne uwagi ludzi nawet nierozumiejących, co oglądają.

W roku 2000 nakręcono sequel filmu Pottertona, „Heavy Metal 2000", nie ma on jednak zbyt wiele wspólnego z poprzednikiem. Stanowi luźną adaptację serii komiksowej, która to swego czasu dość krótko ukazywała się na łamach magazynu Heavy Metal. Powstawał za to równocześnie z grą – o niej zaś pisałem parę stron wcześniej.

Nie jest to jednak koniec dziedzictwa Metal Hurlant / Heavy Metal. We Francji w 2012 premierę miał serial „Metal Hurlant Chronicles", który adaptuje pojedyncze historie ze stron magazynu. A od roku 2008 zaczęły pojawiać się głosy o potencjalnym remake'u filmu lub stworzeniu czegoś opartego na podobnej idei. Na przestrzeni lat w projekt zaangażowani byli David Fincher, Guillermo del Toro, Zack Snyder, Gore Verbinski, James Cameron, Mark Osborne, a nawet Jack Black. Niemniej dopiero Robert Rodriguez – po nabyciu odpowiednich praw – ostatecznie ruszył z jego realizacją. I tak narodził się serial „Miłość, śmierć i roboty" Netfliksa. ***[Michał Klekowicki]***

Filmowo i cyberpunkowo

„Johnny Mnemonic”
reż. Robert Longo, 1995

© 1995 Columbia Pictures / Tristar

William Gibson uważany jest za jednego z ojców cyberpunka za sprawą powieści „Neuromancer” z 1984 roku. Mimo licznych prób nigdy nie udało się jej zekranizować (obecnie serial przygotowuje AppleTV+), za to już w 1995 powstała adaptacja głośnego opowiadania tego amerykańskiego pisarza.

Pierwsza połowa lat 90. to piękny czas, kiedy cyberpunk miał być zaledwie o krok od wkroczenia do mainstreamu. Billy Idol nagrał płytę inspirowaną „Neuromancerem”, a pierwsze hełmy VR nadawały sens enigmatycznemu pojęciu „cyberprzestrzeń”. Na ekrany kin wszedł zaś film, który doskonale udokumentował to infantylne podejście do cyberpunka i rozpoczął trwającą do dziś przygodę Keanu Reevesa z tym nurtem.

Tytułowy Johnny to futurystyczny kurier, który wszczepił sobie do mózgu specjalny implant. Za jego pomocą może przenosić newralgiczne dane i oferować swoje usługi na czarnym rynku. Pech chciał, że podjął się zadania przekraczającego możliwości implantu, jego pracodawcy giną z rąk yakuzy, a on sam musi desperacko ratować życie, nie zdając sobie nawet sprawy z tego, jaki skarb przenosi w głowie.

Dziś „Johnny Mnemonic” **niezamierzenie bawi już od pierwszych chwil**, gdy twórcy prezentują miejsce akcji jako internet roku 2021. Sceny, w których Keanu Reeves przenosi się do cyberprzestrzeni, żąda obsługi hotelowej albo walczy z granym przez Dolpha Lundgrena techno-Jezusem (najlepsza postać w całym filmie), stanowią kopalnię memów. „Johnny'ego...” wciąż doskonale się ogląda, ale w takich samych kategoriach jak wiele innych akcyjniaków klasy B z epoki kaset VHS. Proza Gibsona zasługiwała na znacznie więcej. ***[rajmund]***

„Dziwne dni”
reż. Kathryn Bigelow, 1995

© 1995 Lightstorm Entertainment

Po premierze „Dziwne dni” okazały się kompletną klapą finansową. Po latach to doskonały zapis atmosfery końca XX wieku i nie tylko świetna cyberpunkowa wizja, lecz także **jeden z najbardziej niedocenionych filmów science fiction lat 90.**

Podczas gdy za ekranizację „Johnny'ego Mnemonica” zabrał się nagradzany fotograf, który nigdy wcześniej ani później nie zrobił pełnometrażowego filmu, za „Dziwne dni” odpowiada Kathryn Bigelow, przyszła zdobywczyni Oscara za reżyserię „The Hurt Locker. W pułapce wojny” (2008). Początkowo chciała ona przenieść na wielki ekran inne kultowe opowiadanie Gibsona, „Wypalić chrom”, twórcy jednak nie mogli się dogadać, więc wzięła na warsztat scenariusz swojego byłego męża, Jamesa Camerona.

Los Angeles, 30 grudnia 1999. Przestępczość bije rekordy, miastem targają zamieszki na tle rasowym, a mieszkańcy wraz z nowym rokiem oczekują końca świata. W takich okolicznościach poznajemy Lenny'ego Nero (w tej roli Ralph Fiennes), wygadanego nieudacznika o złotym sercu, który handluje nielegalnymi nagraniami cudzych wspomnień i nie jest w stanie dojść do siebie po rozstaniu z piękną piosenkarką, Faith (graną przez Juliette Lewis). Na każdym kroku pakuje się w jakieś kłopoty, aż zostaje wciągnięty w intrygę związaną z morderstwem zaangażowanego politycznie czarnoskórego rapera.

Tym, co od razu rzuca się w oczy w „Dziwnych dniach”, są wzmiankowane klipy ze wspomnieniami, które można bez problemu odtwarzać we własnym mózgu. Brzmi znajomo? **Bigelow przedstawiła nam braindance w akcji na ćwierć wieku przed CD Projektem Red** (Nero pojawia się nawet jako easter egg w Cyberpunku 2077). Do tego warto zwrócić uwagę na rewelacyjną ścieżkę dźwiękową, na której znalazły się kawałki m.in. Deep Forest, Petera Gabriela, Tricky'ego czy Skunk Anansie. Warto do tego filmu powrócić. ***[rajmund]***

Biblia odczarowana

„Szninkiel"

Jean Van Hamme, Grzegorz Rosiński, 1988

Jedna z najbardziej przygnębiających historii dostała otoczkę rodem z „Władcy Pierścieni". Ale niech was nie zwiedzie hobbitopodobny główny bohater. Śródziemie nie zna takich scen – pełnych przemocy i seksu. Komiks od początku opatrzony był adnotacją „Tylko dla dorosłych czytelników", ale podejrzewam, że wiele osób z mojego pokolenia zetknęło się z nim w wieku dość wczesnym (miałam chyba z 10 lat, kiedy dzieło Jeana Van Hamme'a i Grzegorza Rosińskiego przeczytałam po raz pierwszy). W albumie erotyki jest wystarczająco dużo, by chcieć trzymać go poza zasięgiem dzieci, choć trzeba przyznać, że kadry ukazujące nagie postacie zostały naprawdę pięknie narysowane.

Ten francusko-belgijski komiks – jego oryginalny tytuł brzmiał „Le Grand Pouvoir du Chninkel" – był tak naprawdę odskocznią od cyklu „Thorgal", nad którym Rosiński i Van Hamme pracowali od 1977 roku. Stanowił zmianę zarówno fabularną, jako że „Szninkiel" miał przedstawiać prostą historię fantasy, jak i graficzną. Rosiński zapragnął wypróbować inny styl artystyczny, a mianowicie czarno-białe rysunki(*). Van Hamme z kolei szybko zmienił koncepcję i dodał do fabuły wiele odniesień do chrześcijaństwa i popkultury, końcowy efekt **okazał się zaś bardzo odmienny od typowej przygodowej opowieści fantasy**.

Bohater wbrew woli

Świat Daar to kiepskie miejsce, by wieść spokojne życie. O świcie każdego dnia dochodzi tu do wielkiej bitwy między trzema armiami, co prowadzi do śmierci tysięcy istot. Trwa to od tak dawna, że nikt już nie pamięta przyczyn konfliktu. Aż pewnego razu bóstwo wskazuje jedno stworzenie, szninkiela J'ona, jako wybawiciela, który ma szansę odmienić losy planety.

Przedstawiciel rasy niewolników (przypominających gelflingów z filmu „Ciemny kryształ" Jima Hensona), którzy są niżsi i słabsi od większości mieszkańców Daar, nie wydaje się idealnym kandydatem na herosa. A jednak! Kiedy po kolejnej wielkiej bitwie J'on wygrzebuje się spod zwałów ciał, ukazuje mu się monolit o imieniu O'n (niczym żywcem wyjęty z kolei z „2001: Odysei kosmicznej" Stanleya Kubricka). Twierdzi, że jest Stworzycielem Światów, i daje szninkielowi zadanie zjednoczenia trójki nieśmiertelnych: Jargota Pachnącego, Zembrii Cyklopki oraz Barr-Finda Czarnej Ręki. W tym celu bohater musi wybrać się na skraj świata, a nawet odwiedzić nie-świat, odpowiednik limbo.

J'on okazuje się bardziej ludzki niż protagonista innego cyklu duetu Van Hamme i Rosiński, czyli Thorgal. Na szczęście przy wszystkich swych wadach nie jest tak antypatyczny jak słynny Incal. Dzięki słabościom (nie nazwalibyśmy go specjalnie odważnym, zdarza mu się skłamać i coś ukraść, a główny motor jego działań to pragnienie zbliżenia z piękną G'wen) **stanowi ciekawą interpretację klasycznego motywu wybrańca**.

Bóg o nas nie dba

Van Hamme nazwał tę historię ilustracją własnej idei „marketingu teologii". O'n z jednej strony jest daleki od wizerunku miłosiernego boga, ale z drugiej jego działania powtarzają schemat znany z wielu religii. Omnipotentne bóstwo doprowadza do tego, że wyznawcy odwracają się od niego, za co karze ich kataklizmami. Jednak aby nie było tak źle, daje im iskierkę nadziei w postaci legendy o zbawicielu. Kiedy ów się pojawia, odradza się wiara, ale wraca też strach przed kolejną surową karą.

Nie tylko wątki z życia szninkiela kojarzą się z losem Jezusa (zdrada ucznia, zwątpienie na pustyni, wyrok wydany przez mędrców z własnego plemienia, sama G'wen nosząca cechy Marii Magdaleny), część kadrów stanowi wręcz bezpośrednie nawiązanie do słynnych obrazów religijnych (np. do „Ostatniej Wieczerzy"). **Wątki chrześcijańskie są jednak wyłącznie kanwą, na której rozpięto historię pełną dowcipnych dialogów, śmiałych scen akcji oraz fantastycznych istot**, zarówno tych, które znamy z różnych mitologii, jak i zupełnie nowych i zaskakujących swą postacią (Volga Jasnowidząca).

Szninkiel jest ponadczasowy, tak samo jak tematyka, którą porusza. I mimo pesymistycznego wydźwięku pozostaje doskonałym komiksem przygodowym z pikantną, ale nie wulgarną erotyką.

[Ranafe]

(*) Projekt kolorowego „Szninkiela" zrealizowała w 2001 roku kolorystka o pseudonimie Graza (Grażyna Fołtyn-Kasprzak).

Postęp, bogowie i seks

Dael

Deadline... ostateczna granica. Oto esej redaktora Retro. Jego dwustronicowa misja: obejrzeć oryginalną serię „Star Treka", wyszukać zaskakujące współczesnego widza treści, śmiało zarekomendować najlepszy serial science fiction w historii.

© 1968 Paramount, CBS

STAR TREK

Był chłodny styczniowy wieczór. Od premiery oryginalnej serii minęło prawie 57 lat, gdy rozmawiając z komputerem, zleciłem mu uruchomienie na Netfliksie pierwszego odcinka „Star Treka". Oczywiście popełnił błąd, odpalając epizod „The Cage", który nie wchodzi w tej formie w skład kanonu serialu. Mimo tego zgrzytu w ciągu kilku tygodni pochłonąłem wszystkie trzy sezony.

OGLĄDAJĄC PONOWNIE „SERIĘ ORYGINALNĄ", ZROZUMIAŁEM, JAK BARDZO MI JEJ BRAKOWAŁO.

Inaczej niż w przypadku „Następnego pokolenia", **Kirk i spółka najlepsze, co mieli, pokazali na samym początku. Najwięcej klasyków znalazło się wśród pierwszych 29 odcinków.** Kolejne sezony były coraz słabsze – ograniczano budżet (aby zminimalizować koszty, wykorzystywano też scenografię i kostiumy z innych produkcji), odchodzili scenarzyści. W końcu Gene Roddenberry (pomysłodawca serialu) usłyszał, że NBC projekt zarzuca. O ironio, rok później, dzięki powtórkom „Star Trek" stał się kultowy. Lecz o tym wszystkim wiedziałem już wcześniej. W końcu po raz pierwszy oglądałem „Serię oryginalną" dobre kilkanaście lat temu. Spodziewałem się więc świetnej rozrywki, chwilami filozoficznych, chwilami kiczowatych, ale niezwykle optymistycznych przygód Kirka, Spocka, McCoya i reszty załogi. A mimo to serial i tak zdołał mnie zaskoczyć. Przekonałem się, jak bardzo mi go brakowało.

Ludzkość zjednoczona

Spotkać się można z poglądem, powtarzanym częstokroć przez przeciwników nowych serii z uniwersum Star Treka, że idee Roddenberry'ego poszły w zapomnienie, a współczesnych producentów seriali interesuje tylko etniczna różnorodność obsady. I choć sam zaliczam się do malkontentów wybrzydzających na „Discovery" czy „Picarda" (i traktujących „Strange New Worlds" z obojętnością), to muszę postawić sprawę jasno: gdyby szukać najważniejszej idei stojącej za „Star Trekiem", to byłoby nią właśnie **ukazanie zróżnicowanej etnicznie i kulturowo ludzkości, którą jednoczy jeden szlachetny cel**.

I było tak już w czasach, gdy w głowie Roddenberry'ego, byłego pilota wojskowego i policjanta, zrodził się pomysł na serial, który miał opowiadać o eksploracji świata przez różnorodną... załogę sterowca. Zresztą wizję harmonijnej współpracy ludzi o odmiennych kolorach skóry próbował realizować już wcześniej na planie innego serialu – „The Lieutenant" – dotyczącego funkcjonowania amerykańskiej bazy wojskowej. Ale dopiero w „Star Treku" ta idea odniosła sukces. Koncepcje równościowe, dla widowni w drugiej połowie lat 60. szokujące, w otoczce science fiction dawały się przełknąć. Postacie takie jak czarnoskóry naukowiec czy kobieta dowodząca statkiem kosmicznym stały się akceptowalne.

Swoją drogą, Roddenberry był tak bardzo przekonany co do inteligencji, empatii i tolerancji ludzi przyszłości, a więc też ich zdolności do harmonijnej współpracy na statku kosmicznym, że o mały włos posunąłby się za daleko, likwidując wszelkie konflikty między członkami załogi. Na szczęście pomysł ten wybili mu z głowy pozostali scenarzyści. Ale tylko na pewien czas, bo twórca „Star Treka" powrócił do owej koncepcji przy okazji pierwszego sezonu „Następnego pokolenia". Z miernym skutkiem.

W „Serii oryginalnej" moralizatorstwo Roddenberry'emu też się zdarzało, ale zazwyczaj ubierano je w ciekawą formę. Zwykle oglądaliśmy kontrast pomiędzy

© 1966 Desilu Productions, Paramount, CBS

Porucznik Nyota Uhura to jedna z przełomowych ról w historii amerykańskiej telewizji. Kiedy aktorka chciała opuścić serial, do pozostania na planie namówił ją fan postaci – Martin Luther King.

© 1967 Desilu Productions, Paramount, CBS

Scenarzyści zawsze znaleźli sposób, by pokazać widzom skąpo odziane kobiety i gołą klatę kapitana.

© 1967 Desilu Productions, Paramount, CBS

Wykorzystywanie w drugim i trzecim sezonie scenografii oraz kostiumów z innych produkcji czasem szło za daleko.

załogą Enterprise a obcą cywilizacją odpowiadającą jakiemuś etycznie wątpliwemu aspektowi historii ludzkości. Czasem była to reprezentacja metaforyczna, czasem dość dosłowna.

Non serviam

Jeszcze częściej niż z nietolerancją załoga Enterprise walczyła z bogami. I to różnego rodzaju. **Jednym z przewijających się motywów serialu jest obdarzenie człowieka boską mocą.** Ba, to fabuła znakomitego (i prawdziwego!) pilota pierwszego sezonu. Zatytułowany „Where No Man Has Gone Before" odcinek opowiada o tym, jak sternik statku i przyjaciel Kirka, Gary Mitchell (w tej roli genialny Gary Lockwood), w miarę rozwijania swych zdolności intelektualnych coraz bardziej oddala się od człowieczeństwa.

Ale bogowie w „Serii oryginalnej" bywali też tricksterami. Na długo przed pojawieniem się Q niemal identyczną funkcję pełnił Trelane (epizod „The Squire of Gothos") traktujący ludzi jak swoje zabawki i okazujący się w końcu rzeczywiście „bogiem" mocno niedojrzałym. To samo można powiedzieć o Charliem Evansie, obdarzonym nadludzkimi mocami przez Thesian, oraz zaskakująco kapryśnym Apollinie, który zapragnął znów mieć Ziemian za wyznawców.

Kusa spódniczka, rozerwany mundur

O ile jednak bogowie goszczą na ekranie po kilka razy na sezon, o tyle **w niemal każdym odcinku towarzyszy nam (zapewne zaskakujące współczesnego widza) napięcie seksualne**. Trzeba tu wprawdzie rozwiać mit, jakoby kapitan James T. Kirk był nadzwyczajnym kobieciarzem zaliczającym romans za romansem. To przesada, aczkolwiek nie można zaprzeczyć, że jak na serial powstały w latach 60., „Star Trek" jest zaskakująco erotyczny. Bohaterowie i bohaterki nie lądują od razu w gwiezdnych łóżkach, ale ich wzajemną fascynację da się wyczuć.

A i damskie kostiumy bywały seksowne. Wielu zarzuca twórcom „Star Treka" szowinizm, wskazując na spódniczki mini noszone przez żeńską część załogi Enterprise. Znajomość kontekstu kulturowego, a także wypowiedzi aktorek każą jednak spojrzeć na to z innej strony. W latach 60. krótkie spódnice utożsamiano raczej z wyzwoleniem i niezależnością kobiet. Ba, były one pewną formą protestu wobec społecznej pruderii. Zresztą przyznanie, iż długie kobiece nogi miały przyciągnąć przed telewizory mężczyzn, wymaga też dodania, że William Shatner w zaskakująco dużej liczbie odcinków kończył z rozerwaną górną częścią munduru, zwiększając oglądalność wśród gospodyń domowych(*).

„Star Trek" pokazywał kobiety jako atrakcyjne, ale również je upodmiotowił, wskazując, że one też mają własne żądze. Odcinek – jeden z najlepszych w serialu – w którym po raz pierwszy spotkaliśmy postać Khana, opowiadał o fascynacji, jaką błyskotliwy i brutalny nadczłowiek budził w porucznik Marli McGivers. No i o wynikających z tego problemach.

Powtórka

Nie wiem, czy świadczy to o geniuszu Gene'a Roddenberry'ego oraz pozostałych scenarzystów, czy może o tym, że ich optymizm był nieuzasadniony, ale **„Star Trek" nadal spełnia swoją rolę i nadal przełamuje tabu**. Cóż, na to, by dorosnąć do poziomu reprezentowanego przez inteligentnych, odważnych, tolerancyjnych i nieznających wulgaryzmów oficerów Gwiezdnej Floty, mamy jeszcze prawie ćwierć milenium – w końcu akcja serialu toczy się w drugiej połowie XXIII wieku. To dużo czasu na rozwój personalny. A w międzyczasie warto wybrać się na przygodę wraz z załogą Enterprise. I śmiało kroczyć tam, gdzie nie dotarł jeszcze żaden człowiek.

(*) Dyskusję na temat miniówek miał w przyszłości uciąć serial „Star Trek: Następne pokolenie". Oto w kilku odcinkach pierwszych sezonów uważny widz dostrzeże przewijających się w tle mężczyzn w raczej kusych spódniczkach, co czyni kanonicznym twierdzenie, iż wszystkie mundury Gwiezdnej Floty były ubraniami unisex.

CZYJ JEST WIEDŹMIN?

Misiek

Jak powszechnie wiadomo, wiedźmińskie gry CDPR narobiły Andrzejowi Sapkowskiemu głównie „mnóstwa smrodu i gówna". Zapowiedź remake'u „jedynki" (i nowych produkcji osadzonych w wiedźmińskim uniwersum) to dobra okazja do sprawdzenia, ile ta gra zawdzięcza autorowi sagi, a ile autor grze.

O lekceważącym stosunku Sapkowskiego do gier i graczy nikomu chyba nie trzeba przypominać. Z właściwą sobie swadą zwykł on poniżać ten typ rozrywki, w zbiorowej świadomości zapisały się również jego finansowe roszczenia wobec CD Projektu Red wynikające z pierwotnego braku wiary pisarza w to, że na grach da się zarobić. Ignorancja pisarza przejawia się także w tym, że grę nazywa adaptacją swoich tekstów(*), podczas gdy każdy wie, że Redowska trylogia to kontynuacja książkowej sagi. Tylko czy aby na pewno nie jest to adaptacja?

Coś się powtarza...

Na poziomie ogólnej struktury fabularnej nie ma wątpliwości – akcja growego Wiedźmina toczy się po „Pani Jeziora", a świat przedstawiony musi radzić sobie z reperkusjami wydarzeń z czasów wojny z Nilfgaardem. Regularnie wracają kwestie zarazy Catriony, dzięki której twórcy mieli wygodny, a zarazem wiarygodny powód, by ograniczyć przestrzeń rozgrywki, czy bitwy pod Brenną. Pojawiają się też znane z książek postacie poboczne.

Jeśli jednak zaczynamy wgryzać się w szczegóły, takie jak dialogi, to dochodzi do sytuacji osobliwych. Choćby słynne porównanie postępu do stada świń, padające w filozoficznej rozmowie Geralta z krasnoludem Zoltanem Chivayem, jest niemal żywcem przepisane z... innej rozmowy Geralta z krasnoludem, tym razem Yarpenem Zigrinem, z „Pani Jeziora". To, że Biały Wilk ma talent do wpadania w kłopoty, stwierdza zarówno Velerad w grze, jak i Dijkstra w „Czasie pogardy" – i to za pomocą identycznych słów. W tej samej powieści Filippa Eilhart chwali się możliwością wyczarowania iluzji orgazmu w podobny sposób, co growa Triss. I tak dalej, i tak dalej. Do tego obok postaci znanych z sagi pojawiają się niejednokrotnie nowe, lecz w pewien sposób znajome. Magister jest oczywistym nawiązaniem do najemnika Profesora, a Alvin to dość osobliwa, ale jednoznaczna wariacja na temat Ciri z początku sagi.

Dodać trzeba, że motyw amnezji Geralta skutecznie eliminuje konieczność wprowadzenia bardziej drobiazgowych odniesień do sagi, głównie do wątku Ciri, na poruszenie którego Redzi nie byli jeszcze gotowi. W praktyce oznacza to jednak, że działania i motywacje tytułowego wiedźmina „cofają się" do okresu znanego z opowiadań, przede wszystkim tych pomijających Yennefer i dylematy sercowe Białego Wilka. Najlepiej ukazuje to zadanie polegające na odczarowaniu strzygi, czyli wypisz wymaluj powtórzenie motywu z opowiadania „Wiedźmin" z 1986 roku. **Zapożyczeń z literackiego pierwowzoru znalazło się w grze tyle, że mówienie o adaptacji nie jest już tak absurdalne, jak mogłoby się wydawać.**

> WIEDŹMIN REDÓW PRZEDEFINIOWAŁ SPOSÓB, W JAKI ODBIERANA JEST CAŁA MARKA.

To jednak nie wszystko. Trylogia wiedźmińskich gier jest bardzo złożona, jednak wyróżnia się w niej szeroko już komentowana słowiańskość („dwójki", korzystającej głównie z klasycznych tropów fantasy, dotyczy to w mniejszym stopniu, ale nadal). W dziele CDPR z 2007 roku jej obecność najdobitniej zaznacza się w akcie IV, często określanym jako najświeższy i najbardziej klimatyczny w całej grze.

W rzeczy samej Wiedźmin Redów, choć oparty na literackim dorobku Sapkowskiego, od początku poszukiwał własne-

(*) Przykładowo: „Gra (...) nie tworzy żadnej »wersji alternatywnej« ani tym bardziej żadnego ciągu dalszego. Gra jest swobodną adaptacją wykorzystującą elementy mojej twórczości, adaptacją dokonaną przez innych twórców".

Alvin jako uproszczona wersja Ciri nadal budzi pewne kontrowersje.

Stary Velerad chyba nie wie, że jego błyskotliwą obserwację talentów Geralta sformułował dawniej Sigismund Dijkstra, szef wywiadu królestwa Redanii.

„Miecz przeznaczenia" ma też wiernych czytelników wśród jeźdźców Dzikiego Gonu.

go głosu i wydaje się, że wizyta Geralta w Odmętach była strzałem w dziesiątkę. Nie da się zresztą ukryć, że trzecia odsłona serii – a zwłaszcza sekwencje w Velen i cały dodatek Serca z kamienia – to niejako duchowa spadkobierczyni owego IV aktu, dość znacząco i twórczo odbiegającego od książkowego pierwowzoru.

Czy Geralt jest Słowianinem?

Choć dla niektórych to wciąż kontrowersyjne stwierdzenie, **literacki cykl o wiedźminie słowiański bowiem nie jest**. Zgoda, zawiera kilka ludowych smaczków, a w warstwie językowej posługuje się sienkiewiczowską frazą, co potęguje wrażenie swojskości. Zarazem jednak jawnie inspiruje się opowiadaniami Fritza Leibera o Fafrydzie i Szarym Kocurze oraz „Elrykiem z Melniboné" Michaela Moorcocka, często nawiązuje do folkloru anglosaskiego oraz klasycznych, i zdecydowanie niesłowiańskich, baśni Andersena czy braci Grimm. A legendzie o królu Arturze saga zawdzięcza praktycznie wszystko, co zresztą sam Sapkowski otwarcie przyznaje.

Ta słowiańskość (czy jak chcą niektórzy, quasi-słowiańskość) jest więc twórczym i – od razu dodajmy – udanym wkładem Redów w mitologię Wiedźmina, bo wprowadzona została tak, że znakomicie do niego pasuje. Dołożenie w IV akcie nawiązań do „Balladyny" Juliusza Słowackiego (i umiejętne wplecenie w nie fraz z „Upiora" Adama Mickiewicza – to by się wieszcze poobrażali!) to przecież danie upichcone według przepisu od samego Sapkowskiego. Tyle że na konwencję fantasy przełożono nie baśń, a klasykę polskiej literatury. Zachowano przy tym ducha sagi, ale zarazem zrobiono coś odświeżającego. Co jest szczególnie ciekawe, bo według Sapkowskiego to działać nie powinno.

Jest złoto w Szarych Górach

Sapkowski popełnił prawie 30 lat temu artykuł do Nowej Fantastyki pt. „Piróg albo Nie ma złota w Szarych Górach" (polecam: **bit.ly/3jMvfRX**), gdzie obok rozważań na temat genezy i jakości fantasy sensu largo **pozwolił sobie na szereg sarkastycznych – delikatnie mówiąc – uwag pod adresem budowania fantastyki na słowiańskich podstawach**. Pisał on m.in.: „Magia i miecz oparte na polskim archetypie? Jaka magia? Polski archetyp czarodzieja? Magia to diabelstwo, paranie się czarami jest niemożliwe bez zaparcia się Boga i podpisania diabelskiego cyrografu. Twardowski, nie Merlin. A różne welesy, domowiki, wąpierze, bożęta i strzygaje (sic!) to bóstwa i postaci o charakterze chtonicznym, personifikacja Złego, Szatana (...)". Czyli w skrócie: badziew, panie, w tej słowiańszczyźnie, gdzie temu podjeżdżać pod mit arturiański. A tu niespełna 15 lat później Redzi pokazują, że się da. W dodatku na tyle skutecznie, że i sam książkowy cykl zaczął być uważany za fantastykę słowiańską!

Resztę historii znamy. Wiedźmin Redów zaczął dominować jako główny punkt odniesienia dla całej marki: w 2010 pojawiło się książkowe wydanie sagi z okładkami inspirowanymi „dwójką", na związkach z grami budowano również reklamę powieści za granicą. Nie da się też ukryć, że **to produkcje CDPR sprawiły, iż proza Sapkowskiego znalazła nagle miliony nowych fanów**, do tej pory nawet nieświadomych, że coś takiego jak literacki wiedźmin w ogóle istnieje. Netflix zapewne też zainteresował się Wiedźminem raczej ze względu na gry, a nie książki...

Król bez królestwa

Sapkowski otwarcie twierdził, że dorobek Redów szanuje, ale się od niego odcina – a jednak usiłował przypomnieć wszystkim o swojej roli jako autora tego świata, pisząc i wydając w 2013 roku „Sezon burz", w którym nie tylko ignorował potencjalne nawiązania do dzieł CDPR, ale też wręcz negował aspekty wizualne tych ostatnich, np. po raz pierwszy w całej sadze zdefiniował kolor włosów Jaskra. Oczywiście inny niż w grach.

Krzysztof M. Maj – groznawca z AGH, w wolnych chwilach youtuber – uważa, że Sapkowski popełnił błąd, napisawszy powieść mającą w jego mniemaniu potwierdzić autorską hegemonię nad wiedźminem, a w praktyce odbieraną jako pozbawioną znaczenia. **„Pisarz w dobie postmedialnej powinien się raczej pogodzić ze zmianą w sposobie funkcjonowania świata narracji, jeśli temu dane jest rozszerzać się na inne media"**, zaznacza Maj. Uznając gry za dzieła nieistotne dla marki, Sapkowski paradoksalnie sam się tej istotności pozbawił.

Ostatnie życzenie

Wiedźmin z 2007 roku, choć przenosił prozę Sapkowskiego do wirtualnego świata czasem trochę zbyt dosłownie, miał na tyle dużą siłę przebicia, żeby przedefiniować sposób, w jaki cała marka jest odbierana – a kolejne części tylko to ugruntowały. Jeśli mógłbym sobie czegoś życzyć od nadchodzącego remake'u, to właśnie tego, aby zachował tę autonomiczność. Bo literackiej maestrii sadze Sapkowskiego nikt nie odbierze, ale wiedźmin z gier powinien mówić własnym głosem.

Sapkowski uważał, że grafiki z gier na okładkach jego książek wprowadzają w błąd, sugerując, że to książki są wtórne wobec gier, a nie odwrotnie. Zwłaszcza kiedy pokazuje się postacie niewystępujące w treści, jak Letho z Wiedźmina 2.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Niccolò Caranti, CC BY-SA 4.0

Janusz A. Zajdel
FANTASTYKA RETRO

Smuggler

Witajcie w nowym kąciku poświęconym science fiction sprzed dekad. Mówiąc „fantastyka retro", zwykle ma się na myśli amerykańskie opowiadania z grubsza z lat 40.-60. XX wieku, i tego rodzaju literaturą – najczęściej czysto rozrywkową i nieskalaną Głębszym Przesłaniem – będziemy się tu zajmować. Ale nie tylko i nie dziś!

Janusz A. Zajdel (15.08.1938 - 19.07.1985). Z wykształcenia fizyk jądrowy, jako pisarz sf zadebiutował w 1961 roku w... Młodym Techniku.

Zdjęcie: Wikimedia Commons

Na początek podsunę wam bowiem coś nieco nowszego (bo z lat 80. XX wieku) i napisanego w Polsce. Do tego trochę ambitniejszego niż typowa opowieść o kosmicznych piratach czy perypetiach tajnego galaktycznego agenta numer 0000007. Czy znacie może twórczość Janusza A. Zajdla?

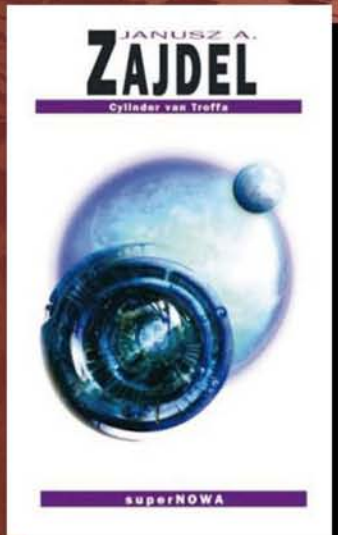
Urodzony w 1938 roku Zajdel na początku swej literackiej kariery, czyli we wczesnych latach 60., pisywał krótkie i dość błahe (acz zgrabnie skomponowane) opowiadania sci-fi typowe dla epoki: widoczna jest w nich fascynacja kosmosem, eksploracją nowych światów, techniką itp. Do końca lat 70. wydał kilka zbiorów takowych tekstów (oraz dwie powieści, obie raczej dla młodzieży). Dość niespodziewanie w okolicach 1980 w twórczości Zajdla nastąpił nagły zwrot – pisarz ostro skręcił w kierunku tzw. fantastyki socjologicznej.

Fantastyka socjologiczna

To specyficzny podgatunek science fiction kładący nacisk na analizę mechanizmów, które wykorzystywane są do sterowania i manipulowania społeczeństwem. Dla przykładu, każda antyutopia, jak „1984" Orwella czy „Nowy wspaniały świat" Huxleya, reprezentuje właśnie tę odmianę fantastyki. Polscy autorzy tego nurtu, **wykorzystując sztafaż sci-fi, krytykowali i wyśmiewali ustrój komunistyczny** oraz rozmaite towarzyszące mu absurdy. Władza udawała, że owych aluzji nie pojmuje (bo peerelowscy cenzorzy idiotami nie byli – jeśli rozmaite podteksty łapali czytelnicy, to oni bez wątpienia też). Zapewne traktowano to, podobnie jak muzykę rockową, jako sposób na kanalizację gniewu i chęci buntu części społeczeństwa... Od 1979 do 1985 roku, gdy zabił go rak płuc, Zajdel stworzył w konwencji fantastyki socjologicznej kilka opowiadań – polecam „Chrzest bojowy" – oraz aż pięć powieści. Ja zarekomenduję wam trzy z nich.

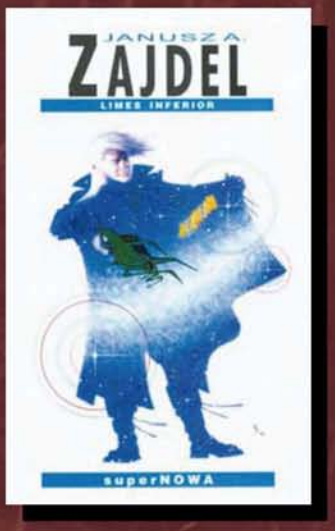
„Cylinder van Troffa" (1980)

Po powrocie z wyprawy do gwiazd, co nastąpiło zresztą ze stuletnim opóźnieniem, kosmonauci dowiadują się, że na Ziemi doszło w międzyczasie do kataklizmu grożącego zagładą cywilizacji. Ludzkość – a raczej jej naukowa elita – ewakuowała się na Księżyc, gdzie od kilkunastu pokoleń żyje w podziemnych koloniach. Panuje tam dość nieciekawy totalitarny ustrój z m.in. przymusową eutanazją ludzi po sześćdziesiątce (zwaną „emeryturą") oraz pozwoleniami na poczęcie dziecka. Wszyscy twierdzą, że to wyłącznie chwilowa konieczność wywołana trudnymi warunkami, a koloniści wrócą na Błękitną Planetę, gdy tylko będzie to możliwe. Ale postępująca fizyczna degeneracja kolejnych pokoleń (zanik mięśni w efekcie niskiej grawitacji itd.) raczej takowy powrót wyklucza. Tym bardziej że na Ziemi ludzkość jednak przetrwała. Tamtejsza „kultura" to coś, co przypomina dzisiejszych dresiarzy i – delikatnie ujmując – owi Ziemianie nie darzą mieszkańców Księżyca sympatią... To niewątpliwie najlepsza pod względem literackim powieść Zajdla.



„Limes inferior" (1982)

To moja ulubiona powieść tego autora. Jej bohater żyje w bliskiej przyszłości w czymś w rodzaju utopii, państwie-mieście zwanym Argolandem (codzienne realia przypominają pod wieloma względami PRL za czasów Gierka). Teoretycznie mamy tu równość, wolność i demokrację. Społeczeństwo podzielone jest na siedem klas oznaczonych od 0 do 6, a o zasileniu którejś z nich decyduje wynik testu na inteligencję, do którego można podchodzić wielokrotnie. Im wyższe IQ, tym niższy numer klasy, od której zależy praca (i płaca). Tak naprawdę pracują tylko ci z grup 0-3 (otrzymując za to dodatkowe wynagrodzenie – „żółte punkty", za które można sobie kupić luksusowe towary). Reszta nie robi nic i dostaje dochód gwarantowany, w większości wypłacany w „czerwonych punktach", za które z kolei da się nabyć tylko produkty podstawowe i marnej jakości. Bohaterem książki jest mężczyzna oficjalnie z klasy czwartej (choć pod względem inteligencji to „zerowiec") należący do półświatka Argolandu. To tzw. lifter, czyli osoba, która za pomocą rozmaitych sztuczek umożliwia mniej bystrym obywatelom awans do grupy wyższej niż aktualnie im przypisana. Innymi słowy: „liftuje" ich podczas testów, oczywiście za słoną opłatą. Żyje mu się z tego lekko i wygodnie, dopóki przypadkiem nie wpada w tryby systemu...



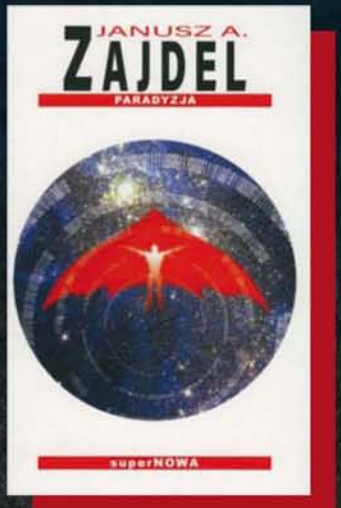
Przyznać muszę, iż autor, jakby czując nadchodzącą śmierć, pisał kolejne książki w widocznym pośpiechu. A że to, co rajcowało czytelnika w latach 80., czyli wychwytywanie rozmaitych antykomunistycznych aluzji umieszczonych w tekście, już nie budzi żadnych emocji, to **pod względem literackim „Limes inferior" nie porywa. Niemniej nadal jest to historia warta poznania**, bo Argoland kryje pewną dużą tajemnicę... A penetrowanie jego barwnego półświatka – wypełnionego lifterami, downerami, daltonistami, zdziercami, keymakerami, hienami itd. – ciągle bawi. Szczególnie gdy ktoś pamięta PRL, cinkciarzy, peweksy, ogłoszenia w prasie typu „bony kupię", „powracającemu mieszkanie wynajmę" itd.

„Paradyzja" (1985)

To ewidentny paszkwil na „socjalistyczną rewolucję". Główny bohater – pisarz – odwiedza znajdujące się w odległym gwiezdnym systemie orbitalne miasto o nazwie Paradyzja celem zebrania materiału do reportażu o życiu jego mieszkańców. Owa metropolia powstała po tym, jak po przylocie na planetę Tartar emigranci zorientowali się, że panujące na niej warunki daleko odbiegają od tego, co im obiecywano na Ziemi. Dlatego zamiast lądować na tym wyjątkowo niegościnnym globie, założyli kolonię orbitalną.

Paradyzja to mokry sen każdego dyktatora. Społeczeństwo, egzystujące w zamkniętej przestrzeni i w dość spartańskich warunkach, poddawane jest nieustannej indoktrynacji i inwigilacji. Tak przez agentów policji (tajnej i jawnej), jak i samouczący się system komputerowy, który na bieżąco ocenia postępowanie każdego obywatela: co mówi, co robi, co ogląda (albo czego *nie* ogląda, choć powinien). Prywatność praktycznie nie istnieje – nawet ściany pomieszczeń są tu przezroczyste... Z telewizji nieustannie sączy się tępa propaganda, powszechnie panuje też podsycana przez władze antyziemska histeria (ponoć mieszkańcy Błękitnej Planety od wieków chcą zniszczyć i podbić Paradyzję!). ZSRR, Kuba czy Korea Północna się kłaniają...

Czy w takich warunkach bunt oraz konspiracja są możliwe? Tak, częściowo dzięki temu, że ludzie posługują się tzw. „koalangiem" – nieustannie ewoluującym językiem opartym na rozmaitych luźnych skojarzeniach i aluzjach, przez co system komputerowy nie potrafi go zrozumieć. (Przykładowo: „Szary anioł śnił mi się wczoraj nieostrożnie. Mysz w czasowniku" oznacza, że policjant – szary mundur – korzystając z okazji, że mówiący spał, myszkował po jego mieszkaniu, ale robił to na tyle niezdarnie, iż obudził lokatora). I jak to u Zajdla – nic tu nie okazuje się tym, na co z pozoru wygląda. **Poziom manipulacji w Paradyzji jest wręcz... kosmiczny.** Nic więcej nie powiem! Za to zachęcam do lektury!



PS Fani krótszych form mogą sięgnąć po zbiory opowiadań „Wyższe racje" (zawierający i klasyczne, i te nowsze teksty) lub – stanowiący przegląd twórczości Zajdla – „List pożegnalny". ■

Przekrojowy zbiór opowiadań Zajdla. Zawiera też konspekty zarówno powieści nienapisanych, jak i tych wydanych. Warto!

NIE ZNAĆ KSIĄŻEK ZAJDLA TO NIE JEST BŁĄD. TO JEST WIELBŁĄD.

Komputer XXI wieku

W jednym z czasopism młodzieżowych (Horyzonty Techniki) urządzono w roku 1987 konkurs dla czytelników – mieli oni wyobrazić sobie, jak będą wyglądały komputery w XXI wieku. Sprawdźmy, czy ówcześni maniacy technologii okazali się dobrymi prorokami...

Komputer XXI wieku będzie wyglądał następująco: Będzie się mieści w kieszeni, będzie umiał mówić i myśleć, będzie wszystko wiedział.

No dobra, do końca XXI wieku zostało „troszkę" czasu, ale smartfony – de facto przenośne komputery o mocy obliczeniowej większej niż ta, jaką w 1987 dysponowały superkomputery – już powstały. Z Siri czy inną Cortaną też pogadać sobie możemy. Co do zdolności myślenia... to jeszcze mamy z 80 lat na stworzenie takich urządzeń. Ale dostęp do internetowych baz danych w sumie spełnia warunek „wiedzenia wszystkiego" (lub prawie wszystkiego).

Będzie znał na pamięć wszystkie gry. Jeżeli ktoś będzie chciał zagrać, podłączy specjalnym kablem do telewizora komputer, powie mu, w jaką grę chce zagrać, a komputer wykona jego polecenie.

Czyli z grubsza mamy tu coś w rodzaju Steama (acz tego naszego nie da się na razie obsługiwać głosem). Kwestii opłat za te gry autor nie wyjaśnił, a ja nie będę drążył. :)

Specjalne komputery dla uczniów będą podpowiadały w trudnych lekcjach. Komputer będzie miał odpowiedni pisak, którym będzie odrabiał lekcje zamiast ucznia.

Tu mogę się tylko uśmiechnąć. Też miałem takie marzenia we wczesnej podstawówce.

***

Komputery początku XXI będą zupełnie inne niż te, które działają dzisiaj. Oto ich cechy:

1. Kompatybilność wszystkich komputerów.

Zasadniczo można to podciągnąć pod dominację pecetów na rynku komputerów osobistych...

2. Pamięć zewnętrzna – biologiczna.

...?! 0_0 Nie wiem, co autor miał tu na myśli...

3. Pamięć komputera – minimum 4 MB RAM oraz 3 MB ROM.

W czasach, gdy 128 KB to było BARDZO DUŻO, 4 MB zdawały się wartością GIGANTYCZNĄ. Pamiętam do dziś technothriller Craiga Thomasa „Firefox" – opisano w nim komputerowy system identyfikacji samolotów wojskowych, który działał absolutnie nieomylnie m.in. dlatego, że miał, co podkreślono parę razy, AŻ 4 MEGA RAM-u. (W 1982 powstała filmowa adaptacja tej książki z Clintem Eastwoodem w roli głównej).

4. Procesory 16-, 32-bitowe.

Hm, na początku XXI wieku takie CPU w sumie faktycznie dominowały. Więc – zaliczamy.

5. Kompatybilność wszystkich urządzać domowych z komputerem (pralki, telewizor, lodówki, odkurzacze).

Smart home, krótko mówiąc. Mamy.

Dyski elastyczne programowane na komputerze, wkładane w otwór w obudowie sprzętu.

Chodzi o wbudowane w komputer stacje dyskietek? Okej, są, a raczej – były.

6. Komunikacja z komputerem – głos, pióro świetlne, mysz, klawiatura.

Pióro świetlne... Mamy piórkowe tablety graficzne i rysiki do smartfonów/tabletów, więc w zasadzie zgadza się.

7. Połączenie absolutnie wszystkich komputerów na świecie w sieć.

W sumie coś jakby internet...

8. Język programowania „P" – zbliżony do ludzkiego.

...Hmmm? Tu nadal „jesteśmy w lesie".

NIEKTÓRE FANTAZJE SPRZED 36 LAT OKAZAŁY SIĘ ZADZIWIAJĄCO TRAFNE.

9. Wydawanie czasopism na dyskietkach (na życzenie odbiorcy możliwie nagrane w kiosku na własny dysk). Nakład taki, jaki jest potrzebny – każdy może sobie kupić dowolne wybrane czasopismo spośród wydawanych na całym świecie.

Czyli elektroniczne wersje czasopism, czyż nie?

10. Rozdzielczość graficzna komputera – 3000 x 2600 punktów.

Czyli zbliżona do 4K, ale na ekranie o proporcjach z grubsza 4:3 (panoramicznych monitorów nikt nie przewidział). Jest.

11 Brak inteligencji w komputerach – jeszcze.

Zgadza się.

12. Monitory przełączalne monochromatyczno-kolorowe.

Tylko po co komu monochromatyczne?

13. Komputer jako magnetofon wielościeżkowy i magnetowid.

Ciekawe, jaką autor miałby minę na widok dzisiejszego smartfona...

14. Synteza głosu bez zniekształceń.

Done. W czasach ośmiobitowców taka – bardzo prymitywna – synteza była dużą atrakcją w grach.

***

Niektóre „wizje" są zadziwiająco bliskie rzeczywistości. Przeczytajcie to:

Najważniejszą cechą komputerów domowych XXI wieku będzie ich całkowita kompatybilność (...). Struktura wewnętrzna samego komputera będzie wieloprocesorowa (...). Monitor ekranowy pozostanie nadal podstawowym urządzeniem wyjściowym komputera. Będzie on wyposażony w płaski ekran ciekłokrystaliczny o bardzo dużej rozdzielczości, przekraczającej tysiąc punktów. Procesor obrazu zapewni tak dużą szybkość syntezy obrazu, że będzie generowanych 50 kompletnych obrazów na sekundę, co da możliwość tworzenia filmów animowanych z kilkudziesięcioma niezależnie poruszającymi się obiektami. Procesor obrazu będzie mógł poruszać obiektami nie tylko w dwóch płaskich wymiarach, ale także w trzecim wymiarze – perspektywy.

W pierwszej ćwierci XXI wieku większość wizji z 1987 roku została już spełniona, i to czasem z naddatkiem. Co jeszcze wydarzy się do końca tego stulecia? ■

• Czy Contra to idealny tytuł do grania z dzieckiem?
• Czy najlepsze filmy to klasyka Disneya, a dziś brakuje dobrych animacji?
• Jakie warte uwagi planszówki i komiksy wyszły w ostatnim czasie?

CD-ACTION family

O rozrywce dla rodziny wiemy wszystko.

7-latek prowadzi sesję RPG

Wyprawa do Legolandu

ZAPRASZAMY NA recenzje nowości: gier, filmów, planszówek, karcianek, komiksów.

Jak grać z dzieckiem w gry wideo?

family.cdaction.pl

Pimp my computer!

Wywiad z renowatorem starych komputerów

Smuggler & Darth Skalmar

Posiadacze i kolekcjonerzy komputerów retro często mają problem ze stanem technicznym lub wizualnym swoich „maszynek". Szwankująca elektronika – puchnące kondensatory, przegrzewające się zasilacze itd. – pożółkła, podniszczona i czasem niekompletna obudowa... W internecie można znaleźć masę porad, jak sobie z tymi kłopotami samodzielnie radzić. Można też skorzystać z pomocy profesjonalisty łączącego hobby z pracą.

Smuggler: Hej, po prostu przedstaw się i powiedz, czym się zajmujesz. I dlaczego to robisz.

Darth Skalmar: Cześć. Na imię mam Leszek, ale w środowisku retro funkcjonuję już jako Darth Skalmar. Na początku głównie serwisowałem sprzęt komputerowy marek Commodore i Amiga. Z czasem, na skutek chęci rozwijania swojej pasji w bardziej „kolorowym" kierunku (celowo nie nazywam tego kierunkiem artystycznym, bo uważam się raczej za pedantycznego rzemieślnika niż artystę), postanowiłem zająć się modyfikacjami wizualnymi i sprzętowymi komputerów 8- i 16-bitowych.

Dobra, nie obejdzie się bez pytania o twój nick. Taki troszkę specyficzny jest.

Ten przydomek wymyślony został przez moich retro kolegów, którzy stwierdzili, że z wyglądu przypominam kreskówkowego Skalmara, ale jestem od niego znacznie mroczniejszy. Moja utalentowana żona Tereska przelała ich wizję na papier i oto jestem. Przyznam się, że to alter ego bardzo mi pasuje.

Jak i kiedy zaczęła się twoja przygoda ze sprzętem retro?

O ile pamięć mnie nie myli, to w 1987 roku. Wtedy co prawda Commodore 128, który dostałem od mamy, zdecydowanie nie był jeszcze zabytkiem... ale zakochałem się w tym komputerku od pierwszego wejrzenia. Swoją, nazwijmy to komercyjną, działalność związaną z serwisem i odnawianiem komputerów retro rozpocząłem oficjalnie w 2016. Zaczęło się od tego, że znajomi dowiedzieli się przy okazji różnych rozmów, że robię takie rzeczy na własne potrzeby, i zaczęli mi przywozić swoje „maszyny" do serwisowania, wybielania, czyszczenia itd. I tak najpierw pocztą pantoflową, a później za pomocą strony internetowej i Facebooka zacząłem pozyskiwać klientów także z bardziej odległych miejsc.

Modyfikujesz nie tylko wygląd komputerów, ale czasem też ich wnętrze, np. montując na życzenie czytnik kart SD zamiast magnetofonu w C64 czy zastępując 40-letnie kondensatory tymi współczesnymi.

Owszem, ale nie robię tego w pojedynkę. Przy modyfikacjach sprzętowych komputerów, gdy coś przekracza moje możliwości, korzystam z pomocy zaprzyjaźnionych osób, oczywiście również pasjonatów retro. W sumie jak się dobrze zastanowię, to nawet się cieszę, że nie potrafię zrobić wszystkiego sam. Dzięki temu trafiają się okazje, żeby poznać utalentowanych ludzi podzielających moje zainteresowania i pasje. Często zatem jest tak, że ja odpowiadam za walory estetyczne finalnego projektu, a ktoś inny za to, czego nie widać z zewnątrz. Przy każdej publikacji zawsze głośno o tym mówię, gdyż nie jestem osobą, która chciałaby przypisywać sobie czyjeś zasługi. A poza tym taka uczciwość wobec odbiorcy jest po prostu retro, prawda?

Jeśli znudził ci się standardowy kolor klawiatury w twoim Atari, C64 czy Amidze - żaden problem!

Dlaczego Commodore nie robił C64 II od razu w takich kolorach?

Pamiętajcie, by przestrzegać zasad BHP podczas pracy...

Co jest najtrudniejsze w takich rekonstrukcjach?

Najtrudniejsze zawsze jest przygotowanie materiału do pracy. Komputery, które wykorzystuję do realizacji swoich projektów, swoje najlepsze lata mają dawno za sobą. Zdarza się, że ktoś inny już wcześniej się nad nimi „znęcał", wiercił dziury, malował plastik albo nawet używał jako... stopera do drzwi (tak było!). Klejenie, szpachlowanie i szlifowanie takich plastików jest bardzo czasochłonne, ale bez odpowiedniego przygotowania efekt finalny byłby po prostu strasznie słaby.

Jak bardzo pracochłonne jest takie odrestaurowanie komputera?

Zawsze jest pracochłonne, czasami tylko nieco bardziej niż zwykle. Wszystko zależy od stanu komputera. Trudno byłoby mi policzyć, ile dokładnie godzin zajmuje każdy projekt od początku do zakończenia realizacji, ale i tak nie zwracam na to specjalnie uwagi. W końcu to także moje hobby... Nigdy też nie przyjmuję zleceń typu „na wczoraj".

Ile odnowionych „maszynek" wyszło dotąd spod twojej ręki? Prowadzisz takie statystyki?

Stan na początek 2023 roku: 133 komputery i 196 klawiatur do Commodore'ów, Amig i Atari.

Czy jest jakiś komputer, z którego „rekonstrukcji" czujesz się najbardziej dumny? A jeśli tak, to dlaczego?

To na pewno każdy egzemplarz repliki Commodore'a 64 w arcyrzadkiej wersji Golden Edition. Realizacja tego projektu zawsze jest wyjątkowo czasochłonna i obarczona dużym ryzykiem niedoprowadzenia do szczęśliwego zakończenia. Aby uzyskać tak dobry rezultat pokrycia obudowy komputera złotą farbą, trzeba czterokrotnie, a czasami nawet pięciokrotnie malować i każdorazowo szlifować plastik. Efekt jest natomiast moim zdaniem rewelacyjny, a klienci niejednokrotnie twierdzili, że replika wygląda lepiej niż oryginał. Większego komplementu nie słyszałem.

Rozumiem, że odnawiasz i sprzedajesz urządzenia, które sam zdobywasz.

Commodore 128, ponieważ był to mój pierwszy komputer, w dodatku dostałem go w zestawie ze stacją 1570, więc z dnia na dzień stałem się królem bloku, w którym mieszkałem. I kilku sąsiednich.

A ulubiona gra na starym sprzęcie?

Zdecydowanie Pirates! – gram do dziś.

Ha! Mam podobnie. Dodałbym jeszcze Laser Squad... A na PC?

BYCIE OLDSKULOWYM TO NIE TYLKO POSIADANIE STARYCH KOMPUTERÓW.

A czy można podesłać ci własny sprzęt do modyfikacji i zażyczyć sobie, jak powinien wyglądać?

Oczywiście. Takie zamówienia lubię najbardziej, gdyż świadczą one o prawdziwej nostalgii i przywiązaniu do sprzętu, który używany był przez właściciela często w latach młodzieńczych. A jeśli np. ktoś chce zachować obudowę swojego komputera w oryginalnej barwie, może zamówić wyłącznie jej odnowienie albo modyfikację kolorystyczną klawiatury.

Twój ulubiony komputer i dlaczego akurat ten.

Tu również nie mam się nad czym zastanawiać. Seria Baldur's Gate.

Czyli tu także trzymasz się retro... Czy chcesz coś przekazać czytelnikom na koniec tego wywiadu?

Żebyście ciągle byli retro. Bo bycie oldskulowym to nie tylko posiadanie starych komputerów i płyt winylowych. Ustąpienie miejsca w autobusie starszej osobie też się do tego zalicza. Niech się młodzi uczą. Serdecznie dziękuję za rozmowę.

Ja również.

C64 w wersji Golden Edition teraz dla każdego chętnego!

RETROQUIZ

Smuggler

Sprawdź, ile wiesz o dawnych czasach lub z nich pamiętasz. Wynikami – jakiekolwiek by były – się nie przejmuj. To tylko zabawa, dlatego nie ma tu żadnej punktacji.

01) Uszereguj karty graficzne wedle liczby kolorów, jakie mogły wygenerować (zacznij od tej najsłabszej):
A) Hercules, B) CGA,
C) EGA, D) VGA.

02) Niesamowity (w swoim czasie) efekt płynnego wielokrotnego zoomu – gdy patrzyliśmy oczyma bohatera – pojawił się w grze:
A) Hexen, B) MDK,
C) Postal, D) Battle City.

03) Interfejs Kempston do ZX Spectrum umożliwiał:
A) współpracę ze stacją microdrive,
B) wgrywanie programów/gier w systemie turbo,
C) poprawienie dźwiękowych możliwości tego komputerka,
D) podłączenie dżojstika.

04) Uszereguj komputery od najstarszego do najnowszego:
A) ZX-80, B) Atari 800XL,
C) SAM Coupé, D) Atari Falcon,
E) Amiga 500, F) Commodore 128.

05) Konsolą 16-bitową jest:
A) Atari 2600, B) Atari Jaguar,
C) SNES, D) Sega Saturn.

06) Bajtek pojawił się na rynku w roku:
A) 1982, B) 1983,
C) 1984, D) 1985.

07) Kultowa stacjonarna konsola z lat 90., zwykle otrzymywana na komunię, to:
A) PegazAss, B) Pegasus,
C) Pegazus, D) PlayBox,
E) Game Boy.

08) Pierwsze w Polsce pismo w całości poświęcone grom to:
A) Secret Service, B) Świat Gier Komputerowych,
C) Gry Komputerowe, D) Top Secret,
E) Bajtek: Dodatek Specjalny.

09) Słynne demo z 1984 pokazujące możliwości graficzne Amigi 1000 to:
A) Juggler's Ball, B) Boing Ball,
C) Bounce Ball, D) Three Amigos.

10) Jeden z pierwszych akceleratorów grafiki trójwymiarowej, Diamond Monster 3D, miał:
A) 512 kB RAM-u, B) 1 MB RAM-u,
C) 4 MB RAM-u, D) 8 MB RAM-u.

11) Kultowy monochromatyczny (zielony) monitor polskiej produkcji to:
A) Neptun 156, B) Mazovia 1060,
C) Unimor 711, D) Elemis 2137.

12) Komputer Elwro Junior umieszczono w obudowie przygotowanej pierwotnie do:
A) magnetowidu, B) magnetofonu,
C) kasy fiskalnej, D) zabawkowego syntezatora.

13) Jack Tramiel był szefem:
A) Commodore'a, B) Atari,
C) Sinclair Research, D) Commodore'a i Atari.

14) Pierwszą oficjalnie dystrybuowaną polską przygodówką była gra:
A) Mózgprocesor, B) Skaut Kwatermaster,
C) Puszka Pandory, D) Tajemnica Statuetki.

15) Tytuł pierwszej pełnej wersji gry dołączonej do CD-Action to:
A) Pro Pinball: Timeshock!, B) Prawo krwi,
C) Wacki: Kosmiczna rozgrywka, D) Colorado.

16) Program DOS/4GW:
A) pozwalał odtwarzać muzykę z Amigi na PC,
B) pomagał w uruchamianiu gier z PC AT/XT na komputerach z lepszymi procesorami,
C) umożliwiał odpalanie gier DOS-owych spod Windowsa,
D) udostępniał grom DOS-owym większą ilość pamięci.

17) Windows XP zastąpił wcześniejszy system Microsoftu, czyli:
A) Windowsa 3.11, B) Windowsa Me,
C) Windowsa 95, D) Windowsa 2000.

18) Gra Sid Meier's Pirates! z 1987 roku nie została wydana na:
A) C64, B) PC,
C) Atari XL/XE, D) NES-a.

ODPOWIEDZI

01) A, B, C, D
02) B
03) D
04) A, B, F, E, C, D
05) C
06) D
07) B
08) E. Bajtek: Dodatek Specjalny pojawił się w 1987 roku, miał 16 stron i zawierał opisy siedmiu gier. W kwietniu 1990 ukazał się drugi numer specjalny Bajtka zatytułowany Top Secret. Dopiero pół roku później zadebiutował wywodzący się z niego ten Top Secret.
09) B
10) C
11) A
12) D. To był jedyny w historii komputer osobisty z wbudowaną podstawką na nuty.
13) D
14) C
15) B
16) D. Był 32-bitowym ekstenderem pozwalającym programom uruchamianym w DOS-ie obejść limit 640 kB dostępnej im pamięci.
17) B. Zaledwie 13 miesięcy po premierze Mel obsk Laser Squada moja ulubiona gra na C64!
18) C. Była to

Materiały publicystyczne
dwa razy w tygodniu.
Na tematy bieżące,
uniwersalne i – co
najważniejsze –

RETRO.

CD-ACTION

youtube.com/CDAction

tp-link

Nowa era
ŁĄCZNOŚCI

Multigigabitowy router WiFi 6

Archer AX72 Pro

Wi-Fi 6

2.5G MULTI-GIG INTERNET
2,5 Gigabitowy port

OneMesh ™

HomeShield

Serwer i klient VPN

www.tp-link.com.pl